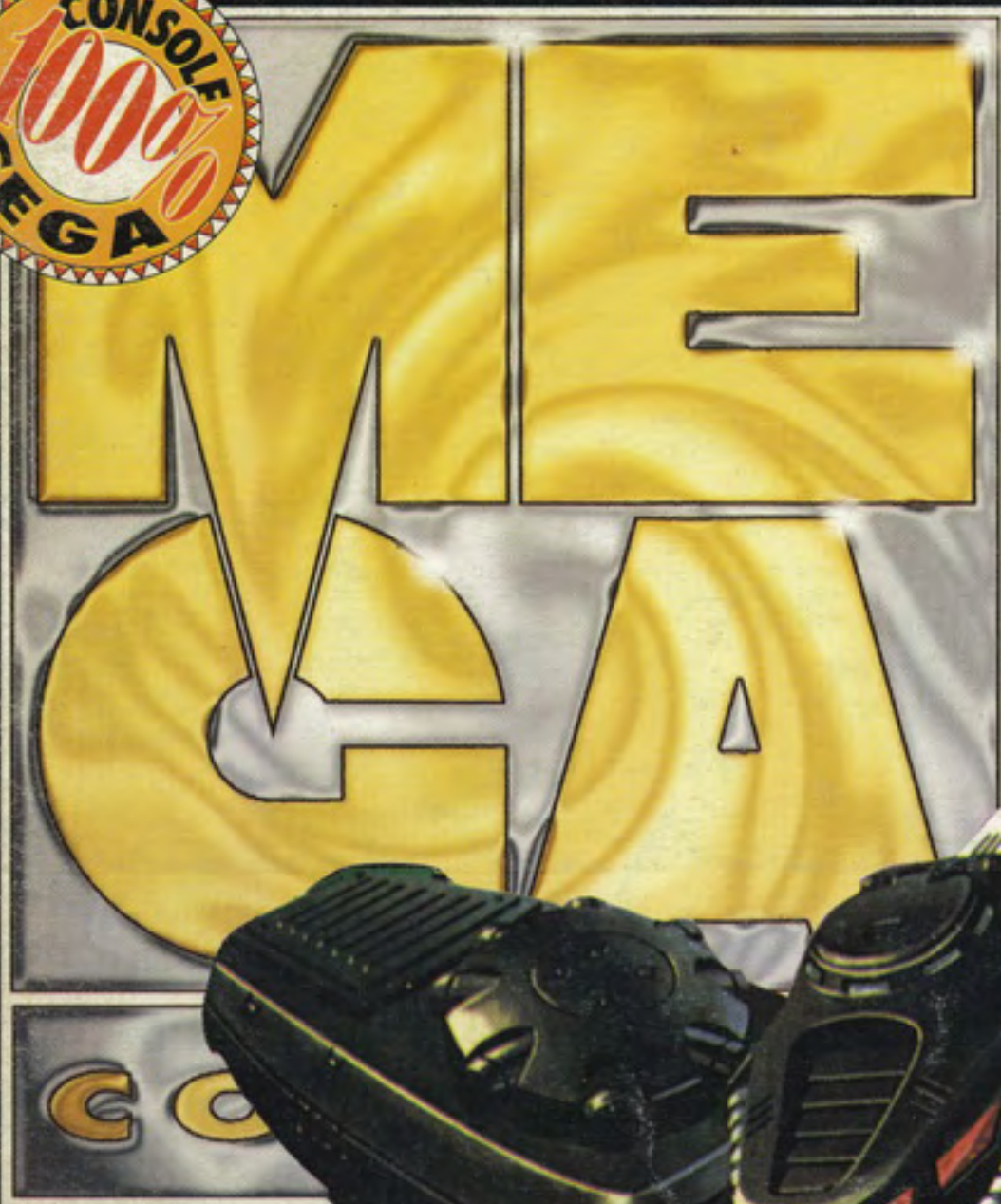
MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32 • COIN-OP
CONSOLE 100% SEGA
MEGA CO
RECENSITI CLOCKWORK KNIGHT E VIRTUA FIGHTER
IN ANTEPRIMA
METAL HEAD
Ristar
È NATA UNA STELLA
NUMERO 11
ANNO 2
GENNAIO 1995
L.5.000
FRS 7.50
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 11 gennaio 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo.
Hanno collaborato: Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Ravetto Brothers.
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000
Arrretrato: L. 10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 44.000
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.
Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machine Sega - Emap Images UK

MEGA 32X

SATURN

MEGADRIVE

MEGA-CD

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

MURDER WAS THE FUCKIN' CASE

Anno nuovo, vita nuova. Dite la verità, questa non ve la sapevate, eh? Si imparano sempre un sacco di cose leggendo **Mega Console**, questa magnifica rivista che vi svela tutto, ma proprio tutto, su Saturn, 32X, Megadrive, Mega CD, Game Gear e Master System, le console della grande "S", le console numero uno al mondo. Anche questo mese, fra una partita a **Clockwork Knight** e una a **Virtua Fighter**, siamo riusciti a farci venire l'esaurimento per sfornare il numero di **Emmecì** che avete in meno, un numero importante perché inaugura il secondo anno di vita della VOSTRA rivista. A questo proposito, potevamo regalarvi uno Speciale con tutti i migliori giochi usciti nel 1994, ma... ehm... dunque... Pssst, raga! Perché non l'abbiamo fatto? Ah sì, non avevamo vogl... dicevo, era un'idea troppo banale. Comunque porremo rimedio in un istante... Oh, smettetela di giocare a briscola chiamata e ditemi il gioco preferito della reda di questo 1994... Alzate bene le mani, su, forza... Puck, è inutile che le alzi entrambe, tanto l'unico che gioca a **NHL 95** sei tu (detto fra noi, era meglio il '94), quindi non fare il furbo... No Fabio (Ravetto), i giochi per 3DO non contano, e nemmeno quelli per PC Engine... Hmmm, sì: allora vince ai punti **Micro Machines 2**: seguono **NBA Jam** e **Probotector**... Contenti adesso? Ah, un'ultima cosa: è uscita da un mesetto la colonna sonora di **Street Fighter: The Movie**. A differenza del film (troppo scarso), il soundtrack è massicciissimo: il tema principale, **Street Fighter**, è di Ice Cube, ma ci trovate anche pezzi di Nas (quello di **The World is Yours**), Pharcyde (**Bizarre Ride II the Pharcyde**), Paris (**Days of 'O'**), LL Cool J (**I Need Love**), Craig Mack (**Flava in ya Ear**), **Chuck D** dei **Public Enemy** e, tra gli altri, un duetto fra quel beota di **Hammer** e **"Prime Time" Deion Sanders**, superstar dei San Francisco 49ers, nonché idolo incontrastato di Simon, End e Alex. Compratela e non ve ne pentirete...

RUBRICHE

DA LEGGERE ASSOLUTAMENTE

A-t-t-e-n-z-i-o-n-e! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981487 o 02/66981586 dalle 15 alle 17, dal lunedì al venerdì. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System o Game Gear... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 11:31 di sabato mattina per domandare quanti poligoni è in grado di gestire il Saturn o daremo a Fabio Ravetto il vostro inidirizzo, dicendogli che avete osato insultare il magnifico 3DO... Quindi ocio...

44.000 lire per un anno di Mega Console

Abbonarsi a Mega Console vuol dire:

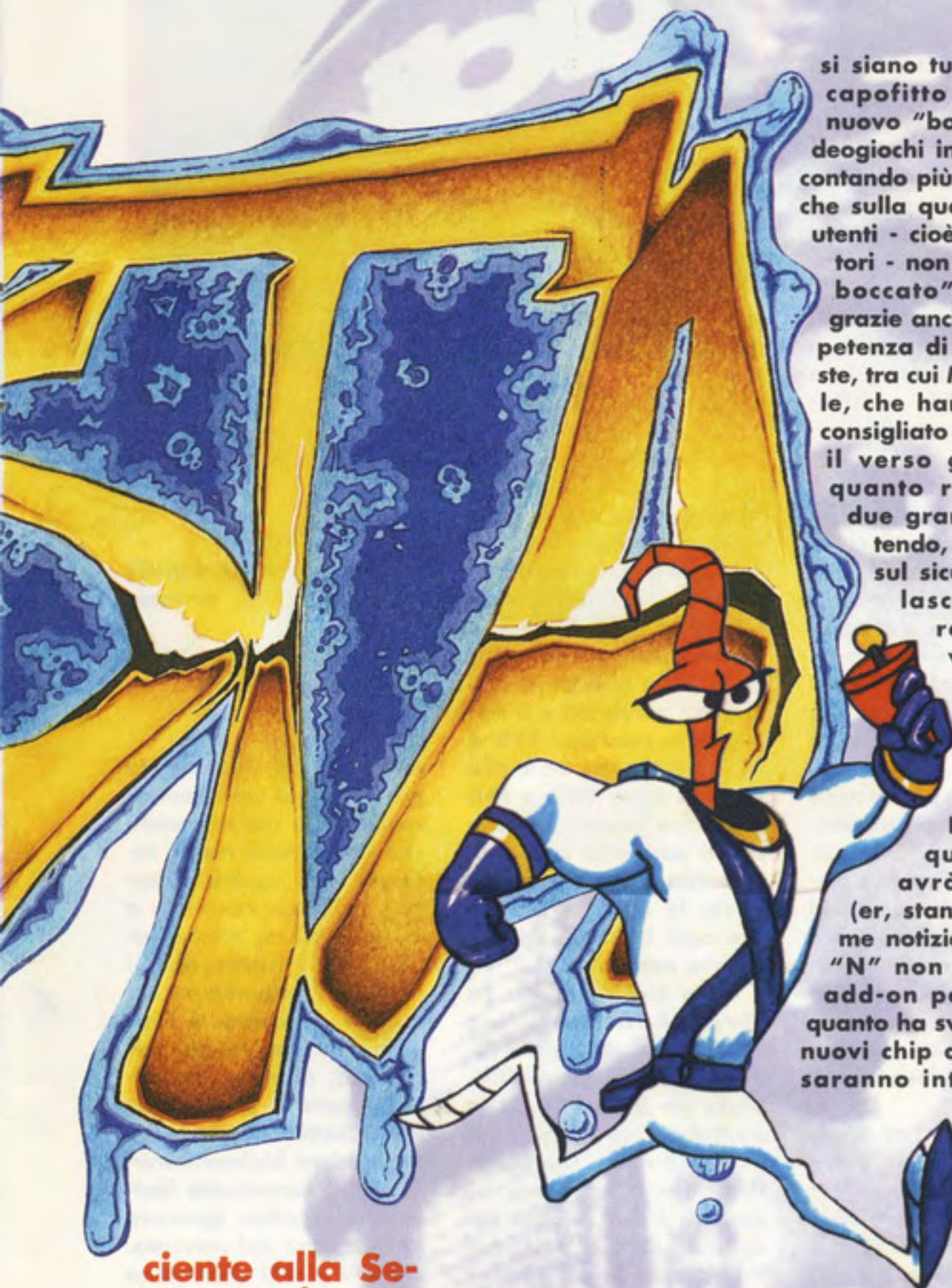
Essere sempre informati sulle novità e sul meglio per la tua console

Avere la certezza di ricevere, comodamente a casa propria, la rivista senza rischiare di perdere nemmeno un numero

Ricevere 11 numeri della rivista con uno sconto del 20% sul prezzo di copertina che resterà invariato per tutta la durata dell'abbonamento

ED È SUBITO SEGA...

Il lancio ufficiale del Saturn in Giappone, avvenuto il 22 novembre 1994 e supportato dalla campagna pubblicitaria più imponente nella storia della Sega, è stato coronato da un successo di enormi proporzioni. In pochi giorni, la grande "S" è riuscita a piazzare oltre 500.000 console, la maggior parte delle quali erano già state prenotate da mesi. La Sega prevede di commercializzare oltre 2 milioni di Saturn entro la fine del 1995.
Per chi ama le statistiche, ricordiamo che le vendite a livello mondiale del 32-bit della Matsushita, il 3DO - disponibile sul mercato da oltre 14 mesi e supportato da oltre una cinquantina di giochi - non superano le 300.000 unità. Vale la pena di rifletterci sopra...
Prima osservazione: la Sega, apparentemente, è riuscita a fare breccia in un mercato, quello nipponico, a lei geneticamente ostile, almeno sul piano del divertimento interattivo casalingo. E' già un risultato importante, soprattutto se si considera che la quota di mercato della Sega of Japan è assai modesta se paragonata a quella della SoA e della SoE (rispettivamente, Sega of America e Sega of Europe): ciò si spiega con il fatto che la divisione nipponica della Sega ha perso sia la battaglia degli 8-bit, sia quella dei 16-bit (in Japan il Super Famicom regna supremo e anche il PC Engine Duo ha una diffusione superiore a quella del Megadrive/Mega CD).
Orbene, un successo su larga scala del Saturn potrebbe ribaltare la situazione e rilanciare alla grande quella che, secondo molti osservatori, oggi rappresenta LA compagnia numero uno nel settore del divertimento elettronico a livello mondiale.
Ancora una volta la Sega ha accumulato un grande vantaggio temporale sulla rivale per antonomasia, la Nintendo, che non scenderà in campo con l'artiglieria pesante se non verso la fine del '95. E' per questo motivo che Hayao Nakayama, presidente della SoJ, individua nella Sony il nuovo rivale da battere, hic et nunc, qui e ora. Dalla sua, la Sega può vantare una invidiabile serie di power-up: leader indiscussa nel settore coin-op, da sempre serbatoio di conversioni killer, il colosso nipponico può anche contare sul supporto delle software house più importanti del pianeta, dall'Acclaim alla Virgin. Last but not least, la Sega ha accumulato un'esperienza in ambito videoludico che la Sony certo non può vantare.
Ma tutto questo sarà suffi-

ciente alla Sega per vincere la madre di tutte le guerre, quella del divertimento interattivo? L'appassionante dibattito sul futuro dei videogiochi prosegue nelle pagine della Mega Mail. Per chi cerca delle risposte, per chi pensa di averle, per chi vuole semplicemente "dire la sua", questo è il posto giusto. Buona lettura...

Matteo Bittanti

DUNQUE, DICEVAMO...

Spett.le redazione di Mega Console,
Mi chiamo Renzo, ho 33 anni (no comment) e dopo aver smesso da tempo (molto) di frequentare le sale giochi, ho iniziato da tre o quattro anni a giocare in casa: ho un vecchio Megadrive e, da poco, un vecchio Super Nintendo e, come tutti, sto aspettando l'uscita di questi nuovi "add-on" a 32-bit per constatare se, effettivamente, con il raddoppio dei bit, raddoppierà anche il divertimento... Finora, mi sembra che la regola non sia stata rispettata (e mi riferisco a CD32, 3DO, CD-i e Jaguar), e quindi dobbiamo aspettare che si muovano le grandi: "S" e "N".
La mia impressione è che si siano tutti buttati a capofitto su questo nuovo "boom" dei videogiochi in tutta fretta contando più sulla novità che sulla qualità, ma gli utenti - cioè i consumatori - non hanno "abboccato" e questo grazie anche alla competenza di alcune riviste, tra cui Mega Console, che hanno sempre consigliato i lettori per il verso giusto. Per quanto riguarda le due grandi: la Nintendo, al solito, va sul sicuro! Quindi, lascerà (apparentemente) via libera agli altri, e produrrà anche lei un add-on per il Super Nintendo (se quello Sega avrà successo) (er, stando alle ultime notizie, la grande "N" non lancerà un add-on per SNES, in quanto ha sviluppato dei nuovi chip a 32-bit che saranno integrati alle cartucce, Cfr. Super Console - NdMBF), e, più in là, tirerà fuori un'altra console: l'Ultra 64! La Sega, invece, si muove all'opposto e mi è sembrata un tantino ingarbugliata su sé stessa: ha messo in commercio il Mega CD, che è già un add-on del Megadrive, ma anche un nuovo sistema, perché, appunto, si basa sul CD, a novembre vedremo il Mars o 32X, quindi nuove cartucce e nuovi CD (è ovvio che non ci saranno più solo giochi per MD e MCD) nel frattempo lancerà in Japan il Saturn, TOTALMENTE incompatibile con tutti i "vecchi" giochi. Ma il Saturn altro non è se non un add-on potenziato del Mars, quest'ultimo, infatti contiene i famosi chip che inizialmente rappresentavano il motore principale di quello che doveva essere il primo Saturn, ma, essendosi rivelato potenzialmente inferiore alle console annunciate (!!!) dalle altre case, è diventato Mars. Di mezzo, poi, c'è anche "qualcosa" che doveva chiamarsi Jupiter.
La grande "S" si sta proprio ingarbugliando, come il discorso che ho appena fatto! Outsider la Sony (che penso rimarrà tale) con il suo PS-X, che, anche se sarà più potente del Saturn, non penso potrà arrivare alla vetta, perciò rimarrà al terzo posto, (se ci sarà posto)... In poche parole: la Nintendo rimarrà leader, la Sega se saprà usare i freni di certo non scenderà dal podio, sul terzo gradino ci sarà la Sony, come già detto, e per le altre? Ma quali altre?

PS: Come faccio a collegare le cuffie al mio Super Nintendo Pal? (L'unico modo è quello di collegare la console all'hi-fi tramite apposito cavetto e sfruttare la presa per le cuffie del tuo impianto. Tuttavia una soluzione del genere è praticabile solo se la console è Scart. Quindi, o fai modificare la tua console, oppure ciccia... Ndr)

Renzo Lanciotti
Marina Palmense (AP)

Caro MBF,
sto risparmiando da mesi per comprarmi un Saturn e non vedo l'ora di metterci le mani sopra. L'unica cosa che mi preoccupa è il fatto che la PlayStation sarà una console più potente. E' vero? Non posso credere che la Sega possa lanciare una console già superata in partenza...
Grazie e a presto!

Virtua Boy
Buccinasco (MI)

PS: Gli speciali su Saturn e Mega 32X sono apocalittici! Continuate così!

Sfatiamo il mito: la Sony PlayStation è una bella macchina, ma non è molto più potente del Saturn. Va detto che prima del lancio ufficiale le specifiche tecniche definitive del

32-bit Sega non erano note persino alla maggior parte degli sviluppatori, quindi è chiaro che molti giudizi di straforo riportati da certe riviste erano obsoleti ancora prima di venire pubblicati. Sono a maggior ragione prive di valore certe affermazioni categoriche provenienti da ambienti in cui il Jaguar viene considerato la console definitiva (yeah, right).
In dettaglio: per ciò che riguarda la capacità di simulare ambienti tridimensionali, la console della Sony ha effettivamente una marcia in più rispetto a quella della Sega in quanto può generare un maggior numero di poligoni (il che tuttavia non significa che il Saturn non sia capace di realizzare un 3D poderoso: Virtua Fighter parla da sé), ma se prendiamo in considerazione altri parametri, il Saturn si posiziona su un gradino (se non due) più in alto. Uno di questi è il 2D: per giochi d'azione bidimensionali come Super Shinobi, i picchiaduro alla Mortal Kombat e alla Street Fighter, gli sparatutto alla Thunderforce, i platform alla Clockwork Knight e alla Sonic etc., il Saturn rappresenta la piattaforma ideale. Non solo, anche dal punto di vista dell'audio, il Saturn è sicuramente più sofisticato della PlayStation: il chip sonoro del 32-bit Sega è una vera bomba. Infine - ma questa è solo un'osservazione di fondo - mentre giochi come Virtua Fighter, Victory Goal, Daytona USA, Shinobi, Clowkwork Knight e palle varie, non saranno mai disponibili per la console della Sony, viceversa alcuni dei giochi più attesi per PSX - Ridge Racer, per esempio - potrebbero benissimo uscire anche per Saturn.
Passiamo al tema della strategia della Sega, che

è in effetti più complicata delle equazioni di terzo grado. Mettiamola così: in un paese lontano lontano dove tutti hanno gli occhi a mandorla e il naso a nocciola, un tizio molto potente di nome Mr. Sega - che una ne pensa e mille ne fa - un bel giorno decide di lanciare una nuova console: il Saturn. Chiama a raccolta i suoi fedeli servitori e ordina loro di creare una maxiconsole megacarenata sprizzabit hyperdistruttiva e massicciamentedirompente. Sull'onda dell'entusiasmo, i servitori si mettono al lavoro... Passano i mesi, tutto sembra procedere bene, quando - colpo di scemo!, come dice il Simon - arriva l'annuncio che un certo Mr. Sony sta creando qualcosa di più potente del Saturn. Siamo nel novembre del '93. Mr. Sega, che aveva intenzione di lanciare la sua creatura nel giugno del '94, è colto da triplo neo-infarto, doppio ictus caramellato e da un attacco di orticaria. Il suo commento è ormai passato alla storia: "No, l'orticaria no!". Senza perdersi d'animo, ma incacchiato come una biscia a cui hanno appena schiacciato un piede, il nostro eroe è costretto a rivedere tutti i suoi piani. Originariamente, Mr. Sega aveva intenzione di lanciare due versioni di quello che oggi è il Saturn: il Saturn vero e proprio e il Jupiter, praticamente un Saturn senza lettore CD-ROM e quindi dal prezzo più accessibile. Abbandonando questa distinzione classista che avrebbe portato ad inutili manifestazioni e nuove occupazioni nelle scuole (siamo alla frutta, ormai), Mr. Sega si è concentrato esclusivamente sul potenziamento del Saturn. Quest'ultima mossa ha comportato il posticipo del lancio della console e il ricovero di una dozzina di tecnici in clinica per esaurimento. Sono ancora lì, se volete andarli a trovare. Già che c'era, Mr. Sega - che una ne pensa e mille ne fa - ordina ai suoi di vitaminizzare di brutto il Megadrive. Il risultato, ora lo sapete, è il 32X. Il prossimo passo di Mr. Sega sarà quello di lanciare il successore del Game Gear (Mega Gear o Venus) e il Megadrive III, sempre che l'orticaria passi... In un mercato terribilmente frenetico come quello dei videogiochi, l'attivismo di Mr. Sega ha il suo perché...

PANTERA

Caro MBF,
mi chiamo Giuseppe e scrivo per rispondere alla lettera di Fabrizio apparsa su **Mega Console** di novembre. Caro Fabrizio, sono un fan dei picchiaduro ad incontri da molto tempo, fin dai tempi di **International Karate** e di **Barbarian** per il mitico C64 (visto che hai 24 anni credo proprio che tu sappia di cosa sto parlando) e ho letto la tua missiva con molto interesse.
Sono d'accordo con te quando dici che chiunque abbia un minimo di fantasia possa ideare personaggi e fondali nuovi per un picchiaduro, ma mi trovo in disaccordo con le tue idee quando affermi che **SF2, FF** e **MK** sono migliori degli altri titoli solo per la "simpatia" (o l'"antipatia") che suscitano i personaggi. O, almeno, non solo per questo motivo.
Mi spiego meglio. Un beat'em up ad incontri, per quanto dotato di personaggi magistralmente caratterizzati dal punto di vista fisico-psicologico, ma dallo scrolling scattoso, dalla collisione degli sprites imprecisa e dal sonoro (fattore importantissimo anche in questo genere di giochi di cui hai sorvolato nella tua bella lettera) inadeguato, non avrà mai e poi mai successo. Di picchiaduro dalle caratteristiche simili a queste che ti ho elencato è ormai strapieno il mercato delle console e questo perché, a differenza di quanto affermi, non è affatto semplice facile realizzare un buon beat'em up. Il fatto che questa particolare categoria di videogiochi consista essenzialmente nel far scontrare solo un paio di sprite (per quanto grossi essi siano) alla volta su fondali statici o comunque poco animati non deve far credere che creare uno spaccaossa decente sia una bazzecola. Anzi, come tu stesso affermi, sono pochi i picchiaduro che sono riusciti veramente a emergere dalla massa, ma ciò è accaduto solo per un insieme di fattori non riducibile alla semplice caratterizzazione dei loro personaggi.
Gli esempi che hai citato sono interessanti: **Eternal Champions** - che a te non è piaciuto - può vantare invece uno dei manuali di istruzioni più completi e particolareggiati, con tanto di storia dei singoli lottatori, delle loro mosse e stili di combattimento. Peccato che la grafica manchi di definizione, che il sonoro dica poco o nulla e che il gioco sia troppo facile da terminare. Passiamo a **FF2.** Questo gioco ha una caratterizzazione dei personaggi nettamente meno approfondito rispetto a **Eternal Champions**, e nonostante ciò ti è piaciuto moltissimo. Come mai? Ti vorrei far notare che la grafica non è poi un granché, e che le super mosse (come tu stesso hai sottolineato) sono esageratamente complicate da eseguire.
Entrambi i giochi hanno quindi, i loro pregi e i loro difetti, ed è proprio per questo che rispetto a **SF2** e a **MK2**, questi ultimi hanno riscosso poco successo. Ma questo non vuol dire che - come è successo a te - un videogiocatore non possa considerare uno di essi **IL** picchiaduro per eccellenza. E' tutta una questione di gusti personali e il fatto che tu prediliga **FF2** a **EC** e a giochi ben più quotati come **SF2** e **MK** vuol dire semplicemente che il suddetto gioco rispecchia nel tuo immaginario le caratteristiche che ogni beat'em up dovrebbe avere...
Il fatto che tu legga su **Mega Console** che a **SF2 CE** è stato dato 90% e che a **FF2** è stato affibbiato un 80% non deve pertanto farti storcere troppo il naso. Ciò significa solo che chi ha recensito i due giochi ha opinioni diverse dalle tue in materia di picchiaduro.
Personalmente ritengo **MK2** l'attuale "campione" dei beat'em up ad incontri e questo per i seguenti motivi:
1) I personaggi sono digitalizzati divinamente.
2) L'atmosfera cupa e vagamente horror che aleggia in tutto il gioco mi acchiappa un casino...
3) Le scene splatter sono da urlo.
4) Le mosse speciali non sono impossibili da eseguire.
5) Ci sono ben tre personaggi nascosti e due boss finali.
6) Aggiungici le friendships e le babalities e il gioco è fatto.
Bene, ho detto tutto quello che volevo dirti. Aspetto una tua risposta e anche quelle degli altri lettori di **MC** e ringrazio tutti per lo spazio che mi è stato concesso (mi è stato concesso, vero?)...

Aspettando MK3, Giuseppe Conti rivela in esclusiva per i lettori di Mega Console il suo rapporto di amicizia conflittuale con Fabrizio, che ha 24 anni (e non ani, scusa l'errore di battitura), ma non li

CIAO!!!!

Giuseppe Conti (GIG)
Livorno

PS: **Sonic** ci ha rotto il beeeep...

Immagino che Fabrizio sia già al lavoro sulla controreplica, ma dal momento che Mega Mail non è Internet (non ancora, almeno), mi vedo costretto a buttare giù un paio di righe per ammazzare il tempo. Ritengo che sia venuto il momento di fare un passo in avanti e, perché no?, di switchare letteralmente la prospettiva del dibattito. Parlare dei picchiaduro bidimensionali oggi è fortemente limitante e significa ignorare l'evoluzione del mercato. Oggi, i giochi che vanno per la maggiore oggi sono Virtua Fighter e affini. Anzi, non è esagerato affermare che senza VF, la Sega probabilmente non avrebbe venduto mezzo milione di Saturn in pochi giochi. La possibilità di menare pestoni in un ambiente tridimensionale apre nuovi orizzonti ad un genere dannatamente prossimo alla saturazione. Scusate il gioco di parole, ma il 3D ha rappresentato un'iniezione di "profondità" all'intera categoria. Virtua Fighter sta al treddì, come Street Fighter 2 sta al DD, ovvero al 2D. Nonostante i semestrali update, il più grande successo commerciale della Capcom dimostra i quattro anni che ha sul groppone. La bidimensionalità di giochi come MK o SSF2 può essere aggirata con artifici quali zoomate, rotazioni, ingrandimenti e cambi di piano (vedi Co-

smic Carnage per 32X o Art of Fighting 1 & 2), ma rispetto alle possibilità offerte dal 3D poligonale, questi espedienti appaiono deboli e talvolta addirittura patetici. A questo punto mi chiedo e vi chiedo: qual è il margine di miglioramento dei beat'em up bidimensionali? Nintendo e Midway ci credono ancora, e puntano tutto sulla grafica: Killer Instinct - il primo picchiaduro per Ultra 64, presentato sul numero scorso di Super Console - e Mortal Kombat III sono dei capolavori estetici. Tuttavia, non sempre un buon make-up riesce a coprire le zampe di gallina ai bordi degli occhi e il collagene, se usato in dosi troppo massicce, può rivelarsi controproducente... La parola ai lettori.

NO AL FUMO: BASTA ALLE SEGARETTE...

Caro MBF,
ho quindici anni e posseggo un Master System. Mi accorgo che ormai escono sempre meno giochi per questa console, il che mi dispiace molto, pur riconoscendo che l'8-bit della Sega è ormai tecnologicamente datato. Anche se a malincuore, è venuto per me il momento di cambiare console. Premetto che vorrei restare nell'alveo della Sega. Il problema è che il 32X è per impensabile, dal momento che dovrei acquistare anche il Megadrive. Il Saturn mi sembra troppo costoso. Uscirà una console intermedia tra le due? Cosa mi dite del **Super Megadrive III**, di cui avete parlato sul numero 4?
Molte grazie, tanti saluti e complimenti per la splendida rivista.

Alberto
(Roma)

Caro Alberto, la Sega ha effettivamente intenzione di lanciare il Super Megadrive, una console a 32-bit che sostanzialmente incorpora Megadrive e 32X. Il Super Megadrive sarà compatibile al 100% con i titoli per Megadrive e per 32X e costerà circa 200 dollari, l'equivalente di 330 mila lire. La nuova console - le cui prestazioni, ripetiamo, saranno identiche a quelle del 32X - sarà disponibile a partire da questa estate. Mi sembra l'ideale per chi, come te, intende comprare una macchina a 32-bit ma non può permettersi Saturn o PlayStation. Facci un pensierino...

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELL'ESCLUSIVO

di Inter Kundera

L'abuso del termine "esclusivo" ha ormai raggiunto livelli del tutto parossistici. Per chi non lo sapesse, ricordiamo che il termine "esclusivo" significa - cito il fido dizionario Palazzi - "l'esclusione di ogni altro in proprio favore". Facciamo un esempio concreto. Se io strillo in copertina che ho recensito in esclusiva un gioco molto atteso, parto dal presupposto che i miei concorrenti non abbiano fatto altrettanto. In caso contrario, dico una bugia grossa come una casupola. Un concetto abbastanza lineare, anche per chi non ha studiato linguistica o logica, vi pare? Evidentemente no, dal momento che il mese scorso, una rivista italiana nostra concorrente ha preteso di aver recensito in esclusiva Virtua Racing Deluxe per 32X, quando su Mega Console uscito in edicola nello stesso periodo, è apparsa non solo la recensione del suddetto gioco, ma anche quella di Doom e Star Wars Arcade, sempre per 32X. Si è trattato di un'ingenuità oppure qualcuno ha deliberatamente "giocato sporco"? Ora, è legittimo tentare espedienti di varia natura per incrementare le vendite della propria testata, ma cerchiamo almeno di mantenere una certa correttezza di fondo. O quantomeno, cerchiamo di non prendere in giro i lettori, che sono molto più intelligenti di quanto qualcuno evidentemente pensa...

Lo spazio "tecnico" di Mega Console sta riscuotendo un enorme successo tra i lettori, tanto che se continua così, saremo costretti ad ampliarlo. Le regole del gioco sono semplicissime: basta scrivere una lettera piena di domandille inerenti ai videogiochi Sega e spedirle in busta chiusa e francobollata all'indirizzo seguente. Al resto ci pensiamo noi...

Q&A - Mega Console
Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

OFFSPRING

Superlativa reda di **Mega Console**,
prima di tutto, bisogna chiarire una questione: SIETE I MIGLIORI!
Oltre alle mitiche review, anche le preview sono incredibilmente lunghe e dettagliate e i voti che dati sono sempre equilibrati, o quasi.
Per tagliare corto, parto con le domande per MBF:

1) Quante possibilità ci sono di vedere convertito **Sonic Drift** per MD?
2) Occorrono permessi speciali per fondare un fanzine? Come si possono mettere le mani gratuitamente sui nuovi giochi per recensirli?
3) Che fine ha fatto l'Activator?
4) Il Sega Channel arriverà mai in Italia?
5) Compreresti **Sonic & Knuckles** ora o aspetteresti di vedere il nuovo **Sonic** per 32X?
6) Perché non inserite un mega poster di Biomassa mentre mangia?
Pensateci!
Ciao!

Alessandro "Alex Stone" Taccarelli
Milano

1) Al momento di andare in stampa, Sonic Drift per MD resta ancora una voce non confermata...
2) Non occorre nessun permesso speciale, dal momento che le fanzine non vengono distribuite attraverso canali ufficiali, quali edicole o librerie. Non basta, comunque, presentarsi da un negoziante e pretendere che questi sganci i giochi da recensire. All'inizio dovrai cercare di darti da fare con il materiale che hai a disposizione... Il mio consiglio è quello di reclutare qualche amico e dividere le spese...
3) Ha riscosso meno successo del raddrizzatore di banane elettrico.
4) Dubito fortemente che lo vedremo presto. D'altronde stiamo parlando dell'Italia, l'unico paese dell'Europa occidentale in cui Sega e Nintendo non distribuiscono i propri prodotti direttamente...
5) Aspetterei Sonic per il 32X.
6) Per la serie "facciamoci del male"...

WHALE

Caro MBF,
è la seconda volta che ti scrivo. Oltre a congratularmi con te e con tutti gli altri (siete immensi), vorrei porvi le seguenti domande...
1) Un milione e mezzo per il Saturn non è troppo?
2) Mi metti in ordine i seguenti giochi: **Earthworm Jim, Sonic & Knuckles, Mickey Mania, Mortal Kombat II, Ecco 2, Dynamite Headdy e Super Street Fighter 2.**
3) Meglio Virtua Fighter o Mortal Kombat II?
4) Ho un Megadrive con 19 giochi. Mi consiglieresti il 32X o il Saturn?

Continuate così, anche tra 10 secoli...

Paolo Bussi

1) Una papagna e mezza fa male come un cartone nello stomaco. I prezzi, caleranno, comunque. Anzi, puoi già trovare il Saturn a 1.200.000 o giù di lì... E' chiaro, comunque, che almeno per i prossimi sei mesi, il 32-bit Sega resterà una macchina da gioco per pochi eletti...
2) Impresa ardua, si tratta dei titoli più gaudiosi degli ultimi mesi... I migliori platform del gruppo sono Earthworm Jim e Dynamite Headdy. Tra i picchiaduro direi che vince MKII ai punti. Ecco 2 è il seguito di un grande classico e anche se questo non lo rende automaticamente un classico, mi sento di consigliartelo caldamente...
3) Preferisco Virtua Fighter, ciccio...
4) Hmmm, dipende dalle tue risorse pecuniarie... Considerando che il 32X è reperibile a 350.000 copechi ed è già supportato da un software all'altezza delle aspettative, opterei per l'upgrade...

BREVE, MA INTENSO

Cari amici di **Mega Console**,
sono entusiasta della vostra rivista, che è sicuramente la migliore sul mercato. Ho quindici anni, mi chiamo Marco e vi scrivo per porvi alcune domande:

1) Cosa comprereste tra **Goal** della Virgin e **Fifa International Soccer '95** della EA?
2) Uscirà mai una simulazione di pallavolo per MD degna di tale console?

Cordiali saluti,

Marco Maggioni
Valle Lombarda

PS
Potreste rispondermi prima di Natale, per favore? (beh, intendevi il Natale del '95 vero? - Ndr)

Mi piacciono i lettori che saltano a pié pari i convenevoli per puntare dritti all'oggetto della lettera... Comunque, non esageriamo con la sintesi, raga...
1) Probabilmente Fifa...
2) Sigh, la lingua batte dove il dente duole. Quando in reda vogliamo emulare le imprese della nostra mitica nazionale, l'unica cosa che possiamo fare è tirare fuori il vecchio PC Engine. La speranza di vedere una bella pallavolo sul MD è l'ultima a morire (Super Real Volleyball è abbastanza squallido)...

GREENDAY

Caro MBF,
innanzitutto vorrei congratularmi con voi per il numero 10 di **Mega Console**, quello con **Doom** per Mega 32X in copertina: ogni mese che passa la rivista migliora sempre di più e spero solo che continuerete così anche nei prossimi mesi. Le recensioni dei giochi per 32X mi hanno entusiasmato e vorrei chiedervi alcune cose a proposito di questo fantastico aggeggio:

1) Potendo comprare un solo gioco, cosa scegliereste tra **Virtua Racing Deluxe** e **Star Wars Arcade?**
2) Uscirà **Doom 2** per 32X?
3) Quanti giochi saranno disponibili nei prossimi mesi? Non c'è il rischio che con Saturn e Playstation in giro le software house non si interesseranno del 32X come è successo per il Jaguar?
4) Quando recensirete quella tostata di **Metal Head?**
5) **Bullet Fighters** sarà persino più bello di **Star Wars ® Arcade?**
6) **Alien Trilogy** sarà meglio di **Alien vs Predator** per Jaguar?
7) MBF, mi potresti indicare i dieci giochi più goduriosi per 32X che vedremo nei prossimi mesi?
8) Il prezzo del 32X scenderà prossimamente?

Un salutone da...

Alessio Torrini
Piacenza

1) Virtua Racing Deluxe è una tostata apocalittica e ha un grado di longevità nettamente superiore a quello di Star Wars ® Arcade.
2) E' stato annunciato ufficialmente per Saturn, ma visto l'enorme successo che ha riscosso su PC, è probabile che lo vedremo anche su 32X.
3) Non c'è da preoccuparsi: La Sega non è l'Atari... I programmatori della grande Esse stanno lavorando a 45 giochi per il 32X, che saranno lanciati nel corso del 1995, che vanno a sommarsi ai 50 titoli in fase di sviluppo da software house esterne... Meglio di così...
4) Troverai una anteprima radicale distruttiva proprio su questo numero...
5) Me lo auguro: gli sparatutto mi esaltano da morire e non vedo l'ora di mettere le mani su Soulstar Deluxe, Bullet Fighters, Stellar Assault...
6) Castlevania (Konami), Alien Trilogy (Acclaim), NBA Jam Tourneament Edition (Acclaim), Mortal Kombat II (Acclaim), Metal Head (Sega), Stellar Assault (Sega), Super Motocross (Sega), Alien VS Predator (Capcom), Street Fighter 2: The Movie (Capcom), Batman Returns (Acclaim)... In realtà, la lista sarebbe molto più lunga...
8) Non saprei dirtelo: con la lira che si deprezza quasi quotidianamente contro le valute estere, è praticamente impossibile fare previsioni anche a media scadenza.

L7

Cari amici di **Mega Console**,
Tralasciando i commenti alla fantastica rivista, arrivo subito al nocciolo. Posseggo un Megadrive + MCD e a Natale vorrei acquistare qualche gioco per il mio sistema. Siccome mi fido solo dei vostri giudizi, ho preparato una lista di domande a cui spero risponderete al più presto:

1) E' meglio **Thunderhawk, Battlecorps** o **Soulstar?**
2) Vale la pena di comprare **Mickey Mania** per Mega CD?
3) Uscirà **Silpheed 2** per Mega CD? **Starblade** è bello?
4) Vedremo mai la trilogia di **Guerre Stellari**, già disponibile per SNES, anche su MCD?
5) Uscirà **MKII** per Mega CD? Avrà qualcosa in più rispetto alla versione per Megadrive?
6) Il 32X è più potente dell'Amiga CD32?

Ci risentiamo!

Giovanni Crestinati
Senago (MI)

1) Battlecorps.
2) Se non possiedi il gioco su cartuccia, direi proprio di sì: è il miglior platform mai uscito per il CD-ROM Sega (batte persino Sonic CD!).
3) No. Qualcosa di simile è stato annunciato per 32X. Stai alla larga da Starblade...
4) Dunque, la US Gold aveva in progetto di convertire Star Wars, un discreto platform per NES, anche per Megadrive, ma il progetto è stato abbandonato. La JVC, che ha realizzato Super Star Wars, Super Empire Strikes Back e Super Return of The Jedi per SNES, non ha la minima intenzione di convertire i giochi suddetti per Mega CD, ma non escludo eventuali versioni per 32X. Comunque, sempre per 32X, è uscito Star Wars ® Arcade, recensito alla grande il mese scorso...!
5) MKII è stato annunciato ufficialmente solo per 32X. La versione per MCD è in forse, dal momento che la versione digitale primo episodio non ha riscosso un gran successo...

ROAD TRASH

Caro MBF,
sono un fan della vostra mitica rivista sin dal numero 1. Posseggo un Megadrive e un Game Gear e quindi leggo **Mega Console** ogni mese. Mi è piaciuta molto la separazione della posta in due sotto-rubriche. Spero che pubblicherai la mia lettera in **Q&A**, perché ho un sacco di domande per te:

1) Che fine ha fatto **Road Rash III?** Non doveva essere già finito?
2) Posso comprare solo due cartucce. Cosa mi consiglieresti tra: **Earthworm Jim, Mortal Kombat II, Red Zone** e **Mickey Mania?**
3) **Virtua Fighter** per Saturn sarà identico al coin-op?
4) Quando uscirà **Muscle Bomber** per Megadrive?
5) Vale la pena di comprarsi il Super NES per **Donkey Kong Country?**

Ciao e grazie per la disponibilità!

Marco
San Pellegrino Terme (BG)

1) La EA ha rinviato il lancio del gioco a gennaio. Ne riparliamo delle news di questo numero...
2) Hmmm. Direi Earthworm Jim e Red Zone...
3) Beh, se si eccettua il minor numero di poligoni, la versione per Saturn è del tutto fedele all'originale...
4) Gennaio.
5) Direi piuttosto che Doom e VRDeluxe sono due ottimi motivi per comprarsi il 32X...

TURBANT STRIKE

Carissima redazione,
vi scrivo per esternare il mio disappunto su **Urban Strike**, stupendo dal punto di vista grafico, come del resto **Desert** e **Jungle**, ma terribilmente facile. Ho impiegato meno di quattro ore per finirlo e secondo me i livelli sono stati fatti ad occhi chiusi, soprattutto l'ultimo.
Approfitto della lettera per porvi alcuni quesiti:

1) Quanto costerà il Saturn? E i suoi giochi?
2) Ho letto su una rivista che erano in fase di sviluppo per Sega 32X **Virtua Fighter** e **Daytona.** E' vero? In più, leggo in una pubblicità di un negozio che vende **Virtua Fighter** per Sega 32X.
3) Vedremo qualche gioco di calcio per Mars?
4) Possiedo molte console e avrei intenzione di comprarne un'altra per Natale. Voi cosa mi consigliate: Mars, Neo Geo CD oppure di aspettare il Saturn?
5) Mi dite un gioco bello per Mega CD?

Spero che pubblicherete la mia lettera, è la prima volta che vi scrivo.
Vi lascio e vi mando un giga di saluti...

Lorenzo Nardi (anni 13)
Menaggio (CO)

Sono d'accordo con te a proposito di Urban Strike: speriamo che nell'immancabile sequel, il livello di difficoltà venga calibrato con più accortezza.
1) In Italia, il Saturn costa tra 1.200.000 e 1.600.000. lire Il prezzo dei giochi dovrebbe essere compreso tra le 130 e le 200 papagne.
2) Non posso garantire sulla fondatezza delle notizie che appaiono su altre riviste, specialmente quando vengono rippate pari pari da Gamefan, che di bufale ne spara a ripetizione. Nessuno dei due giochi è stato ufficialmente annunciato dalla Sega, quindi non

mi sembra il caso di illudervi. Il fatto poi che Virtua Fighter per 32X venga pubblicizzato in un'inserzione non significa nulla: pensa che un negozio italiano, un anno fa, sosteneva di aver in catalogo il CD-ROM per SNES...
3) Nel caso, sarai il primo a saperlo...
4) Scarterei a priori il Neo Geo CD e mi butterei sul 32X.
5) NHL Hockey '94.

UNA COMPILATION DI SCHIAFFAZZI

Caro MBF,
mio chiamo Stefano, posseggo un Megadrive e un Mega CD e ho intenzione di comprare il 32X non appena sarà disponibile nei negozi. Vi faccio i più sinceri complimenti per **Mega Console**, una rivista che reputo semplicemente sbalorditiva per i contenuti, soprattutto per quanto riguarda le news e le recensioni. Ho un sacco di domande a cui spero avrai la pazienza di rispondermi:

1) Perché quei babbi dell'EA non fanno delle compilations per Mega CD delle loro serie sportive? Mi spiego meglio: su un CD ci starebbe tutta la serie di **Madden** o di **NHL**. In questo modo si liberebbero dei fondi di magazzino e noi avremmo cinque giochi al prezzo di uno!
2) A proposito di EA, **International Tennis** è bello o no? Ho letto una serie di giudizi contrastanti e non capisco se sia il **Fifa** del tennis, oppure una porcata. Illuminatemi voi...
3) Dopo il lancio del 32X, il prezzo dei giochi per Megadrive e Mega CD caleranno?
4) Quando pubblicherete altre interviste? Quella a Jafrato e ai Treasure erano veramente mitiche...
5) Che fine hanno fatto le classifiche di **Mega Console**?

Un grosso ciao dal vostro lettore numero #1.

Stefano Frattani
Perugia

Ti ringrazio per i complimenti a nome di tutta la reda. Stiamo lavorando sodo per darvi il massimo ogni mese e il vostro supporto è per noi essenziale.
1) L'idea è tutt'altro che malvagia. Anzi è geniale. Ripensandoci, mi sembra una vaccata. Scherzi a parte, la EA ci ha già pensato. A gennaio sarà lanciata una compilation che comprende Desert, Jungle e Urban Strike, anche se una collection sportiva vera e propria non si è ancora vista. In Inghilterra e in America sono uscite delle cartucce con due titoli sportivi, tipo Road Rash e Madden, ma l'iniziativa non ha riscosso un grande successo... Staremo a vedere.
2) E' abbastanza scandaloso che a cinque anni dalla sua commercializzazione, non esista un gioco di tennis valido per Megadrive. Il tentativo della EA, in questo senso, può considerarsi un altro fallimento.
3) Ne dubito.
4) Dovresti trovare l'intervista esclusiva ai programmatori di Keio Flying Squadron proprio su questo numero, sperando che una recensione dell'ultima ora non la faccia saltare.
5) Sono state momentaneamente soppresse per mancanza di spazio. Probabilmente torneranno...

PARLIAMONE...

1) Saturn e 32X: avete intenzione di acquistare una di queste piattaforme videoludiche nei prossimi mesi? Ritenete che possano farsi concorrenza a vicenda, oppure si rivolgono a target molto differenti?
2) E' finito l'era dei picchiaduro bidimensionali come Mortal Kombat e Street Fighter 2? Virtua Fighter e affini rappresentano forse il futuro dell'intera categoria?
3) Quali sono i videogiochi che vi preferite in assoluto e perché? Dedicate cinque righe ad un vostro classico e vi pubblicheremo in uno spazio apposito all'interno della Mega Mail!
4) Quali sono le tre cose di Mega Console che vi piacciono di più? E le tre che vi piacciono di meno? Dateci una mano a migliorare la nostra/vostra rivista preferita!

Scrivete a:
Mega Mail - Mega Console
Futura Publishing
via Edolo 29 - 20125 - MI

o faxateci allo 02/66981159

16-BIT

Novità radicali...

WHAT'S NEXT? YOU READ IT HERE... FIRST!

Lanciare una nuova console ormai è diventato il passatempo preferito di un sacco di gente. Io stesso, per esempio, sto lavorando ad un 256-bit che sconvolgerà il mercato dei videogames. Ma non acceleriamo i tempi, anche perché non penso che farò in tempo a lanciarla prima del prossimo Natale. Visibilmente terrorizzata dalla mossa del sottoscritto, la Apple ha annunciato il lancio di una piattaforma ludica (leggi: console) nel corso del 1995, basata sulla tecnologia Power PC. La console a 64-bit sarà prodotta dal colosso del giocattolo nipponico Bandai, e costerà circa 600 dollari, l'equivalente di un milione e (uva) passa di lire. In base alle prime indiscrezioni, la macchina della Apple sarà molto più potente di Saturn e Playstation... Aspettate di vedere la mia, eh, eh, eh... Restiamo con i piedi per terra e le dita nel naso: la Virgin sta lavorando alla versione Megadrive di **Pinocchio** (in inglese, Pinauch), il solito platform sulla falsariga di **The Lion King** e, al pari di qust'ultimo, è il tie-in ufficiale del prossimo megafilm della Disney. Come dice lei con la maglietta di Fiorello (si vergogni)? No, **Occhiopinocchio** di Nuti non c'entra una fava. In Pinauch dovrete farvi largo a colpi di nasate tra una marea di tarpani. In un sottogioco dovrete raccontare un sacco di bugille. Il gioco è sponsorizzato dalla Vicks, che regalerà il mitico inalante in ogni confezione. Le ultime tre cose sono del tutto fake, quindi dimenticatevele...
Il seguito dell'ahimé mediocre **Clay Fighter** sarà lanciato anche per Megadrive e non solo per 32X. Mi spiace, non so cosa dire: prendetevela con l'Interplay... **Mortal Kombat III**: previsto a marzo in sala giochi e a giugno su Megadrive, Mega 32X e Saturn.

MEGA REVOLUTION

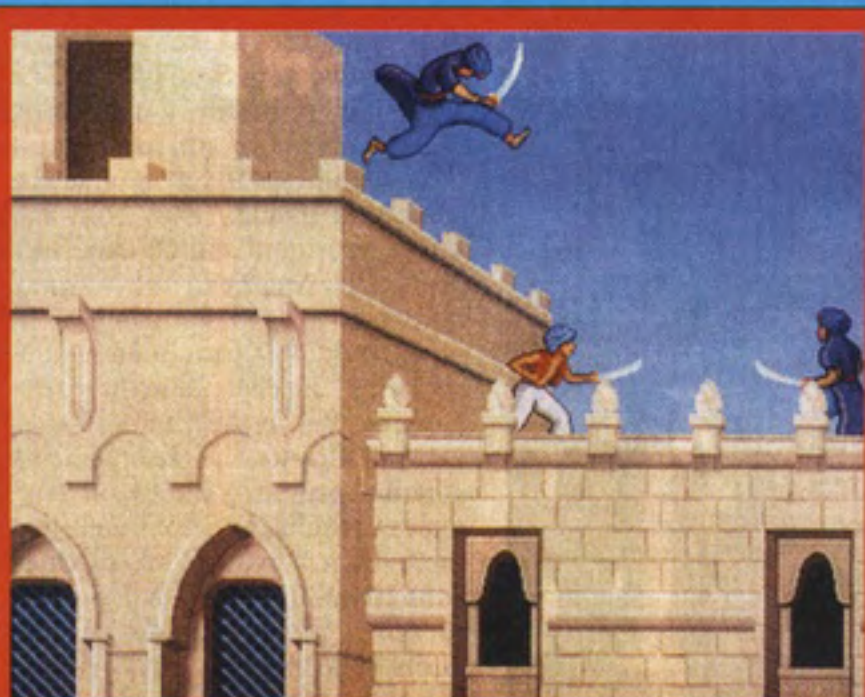
Uelà, Raga!
Come vi butta, vecchie trinche? Quei babbei di **Mega Console** ne hanno combinata un'altra: tenendo conto dei vostri preziosissimi suggerimenti (thanks, folks!), abbiamo deciso di suddividere le news relative alle varie console Sega in altrettante rubriche... Ma no? Ma va? Non ci credo! Lo giuro sul canguro, come diceva BJ. La finalità di questa mossa mi sembra chiara: fare un po' di casino, così, per sport. Naaaah. Scherzi a parte, la tripartizione delle rubriche d'informazione vi permetterà di orientarvi meglio nell'universo della grande "S" in costante espansione, o quantomeno all'interno della vostra rivista preferita, **Mega Console**. D'ora in poi, invece dei minestroni di notizie sparse, potrete beccarvi delle rubriche monotematiche, mirate a specifiche piattaforme ludiche, e supportate dalle nostre cattivissime anteprime estese. Tanto per cominciare, abbiamo raggruppato tutte le novità per Megadrive e Mega-CD in uno spazio suggestivamente intitolato **16-bit FUN**. Scusate se è poco: la scelta del nome della rubrica è costata una notte insonne all'intera redazione. Avevo proposto un titolo forse più sbarazzino - **"Giochini"** - ma sono stato giustamente preso a bananate sul lobo sinistro dal buon Simon. Tranquilli, alla prima occasione, gli spatascio un kiwi di tre chili e mezzo sul crapone, ah ah ah... Er... Vi vedo molto interessati, quindi direi di proseguire nel nostro viaggio all'interno del rinnovato **Mega Console News Network**. Oltre a **16-bit FUN**, abbiamo pensato bene di dedicare un'intera rubrica all'MD/MCD 32X. Nome di battesimo: **X-TRA** (avevo proposto **"Giochini"**, ma inaspettatamente la proposta è stata bocciata dai Raves Bros. Traditori.). L'accrocchio a 32-bit vende come il pane e quindi potete considerare **Mega Console** la Nutella da spalmarci sopra. Che storia. Ultimo, ma non meno importante: **Saturn Zone**, un compendio mensile dei titoli più devastanti per il 32-bit Sega... Avrebbe dovuto chiamarsi **"Giochini"**, ma alla fine l'ha spuntata **Saturn Zone** perché ha un suono più esotico...
Siamo impazienti di ricevere i vostri commenti sulla nostra iniziativa...
Bando alle ciance, si parte...

r FUN
distruttive per

Titolo: TIMECOP
Console: MCD
Genere: AZIONE
Uscita: FEBBRAIO

Prodotto dalla JVC, **Timecop** è il tie-in ufficiale dell'ultimo film interpretato dal belga Jean-Claude Van Damme. Si tratta di un arcade/adventure a scorrimento prevalentemente orizzontale. Nei panni di Max Walker, un agente segreto con licenza di uccidere (questa l'ho già sentita), dovrete fermare a tutti i costi quel tarpano di Hans Kliendast, il solito pazzo megalomane che vuole impossessarsi del pianeta per scialarsi con i marziani. A stravolgere l'assoluta banalità della trama, segnaliamo che sia il buon Max che il malvagio Hans sono in grado di viaggiare nel tempo, e di modificare il corso degli eventi. La fonte di ispirazione del film - e quindi anche del videogioco - è un ottimo fumetto della DarkHorse. **Timecop** è previsto solo per Mega CD, a febbraio, vanta ben 15 livelli e una grafica completamente digitalizzata in alcune sezioni. Ottima la colonna sonora, completamente techno. Stay tuned for more...

Titolo: PRINCE OF PERSIA 2
Console: MD
Casa: PSYGNOSIS
Genere: AZIONE
Uscita: MARZO

Il principe è tornato. Era ora, aggiungiamo noi. Dopo innumerevoli voci di corridoio, di cucina e di soggiorno, finalmente **Mega Console** può confermarvi che **Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame** uscirà anche per il sedici bit Sega. Alé ooo, alé ooo... A dire il vero, quei tarpani in vetro-resina della Psygnosis - che cureranno la conversione - prevedono di modificare considerevolmente la struttura del gioco di Mechner, quindi non aspettatevi di vedere su Megadrive una fotocopia della versione PC. Ma vi sembra giusto? Fatto sta che il sequel dovrebbe comunque vantare una grafica molto più croccante e un set di animazioni molto migliorate rispetto al primo **Prince**, realizzato dalla Domark (la versione per MCD era invece della Sega: che casino!). Basterà questo a farne un Mega Game? Non perdete il prossimo **Mega Console** se volete saperne di più...

Il dannato principe di Persia adesso vive ad Abbiategrasso e vende tappeti all'ingrosso... Non c'è più religione... (versione PC)

L'Infogrames sta lavorando a **Tin Tin** per MD, nonché al seguito di **Asterix**. Entrambi usciranno nei primi mesi del '95. Francamente non so se essere contento o scoppiare in lacrime. Mi sparo un panino al burro di noccioline e chi si è visto, si è visto... Passiamo ora ai progetti cestinati del mese. **Micheal Jordan Adventure** per Mega CD rischia di non uscire sul mercato. No, la timidezza non c'entra: pare che sia un'immane porcata. Anche **Mary Shelley's Frankenstein**, sempre per Mega CD, è stato bloccato. Detto in altre parole, la Sony lo usa come fermaporte. Continuiamo a farci del male: **Elite** probabilmente non uscirà né per Megadrive, né per Mega CD. La Sony si è arresa di fronte alle limitazioni tecniche dei 16-bit Sega, e a questo punto il capolavoro di Braben potrebbe slittare su una piattaforma a 32-bit... Difficilmente smetteremo di dormire la notte dopo queste notizie, ma - ehi, la cronaca è cronica...

Forse non tutti sanno che inserendo la cartuccia di **Sonic 1** insieme a **Sonic & Knuckles**, potete accedere - grazie ad un cheat mode - ad una serie di inediti Bonus Game. Come fare? Semplice: quando appare la schermata NO WAY, premete A, B e C contemporaneamente e potrete selezionare uno dei godziliardi di bonus stage disponibili... Ultima ora: pare che esista una qualche forma di compatibilità anche con **Sonic Spinball**...

Intanto la Sega ha acquistato i diritti del prossimo film tratto da un libro di Michel "Jurassic Park" Cricthon. Trattasi di **Congo**, un romanzo piuttosto avvincente uscito più di vent'anni fa. Per coerenza, il gioco sarebbe dovuto uscire sull'Atari 2600, invece lo vedremo su Megadrive...

Per restare in delta, pardon, in thema, l'Activision ha definitivamente abbandonato il proget-

to di realizzare un remake del glorioso **River Raid** per Megadrive. Il gioco uscirà invece per 32X e Saturn, al pari di una versione migliorata di **Pitfall, Return to Zork e Plantfall**, un vecchio adventure game...
Quella beotata di **Boogerman** potrebbe diventare un film, ci credereste? Beh, dopotutto, perfino il grande Leslie Nielsen ha finito per interpretare un film di Vanzina... Speriamo che O.J. esca presto dal carcere, o siamo spacciati... A proposito di filmazzi: **Street Fighter: The Movie** è una vaccata colossale e la prima a Los Angeles è stata un fiasco... Van Damme, che ci combini? **Timecop** non sembra male, comunque...
Procuratevi un sacco di amici, perché la Sega commercializzerà presto un adattatore che consentirà il gioco simultaneo a 8 giocatori! Il *Team Player* - questo il nome dell'accrocchio - sarà perfettamente compatibile con i giochi della serie Sega Sports già disponibili sul mercato! Volete saperne di più sul film ispirato a **Mortal Kombat**? Dunque, sarà prodotto dalla

Titolo: ALIEN SOLDIER
Console: MD
Casa: SEGA
Genere: AZIONE
Uscita: FEBBRAIO

Alien Soldier si candida ufficialmente a diventare uno dei migliori giochi per Megadrive di sempre!

Un puzzle-game veramente originale...

Vi ricordate di questo mitico giochillo? Ne abbiamo parlato parecchi mesi fa, nell'ambito di un'intervista ai migliori programmatori per Megadrive, i Treasure. Dai, non fate quelle facce da pere cotte sotto spirito: si tratta di **Alien Soldier**, un clone di **Super Contra/Probotector** che dalle prime indiscrezioni sembra addirittura superiore al capolavoro della Konami. Non ci credete? Ekkekatz - direbbe a questo punto quel mito di Lobo - allora vale la pena di parlarne più approfonditamente... **Alien Soldier** vanta ben 10 livelli e un godziliardo di boss giganti di fine livello. si svolge nel 2010: dopo aver esaurito le riserve di cibo, la razza aliena degli Skuncrull si decide di invadere il pianeta Terra, schiavizzare gli esseri umani e trasformarli in doppi hamburger (Bad Taste docet). Il cibo preferito degli alieni, infatti, è la carne umana, in particolare quella dei bambini. Di fronte a questa minaccia, i sindacati annunciano uno sciopero generale. L'eroe di turno decide invece di darsi da fare per risolvere la situazione, rendendo pan per focaccia ai mostri spietati... E qui scendete in campo voi, pronti a stanare i cattivi e riportare la pace e la serenità sulla Terra. Solo un miracolo potrebbe salvare il pianeta, e quel miracolo siete voi... Dateci sotto!

Titolo: CADILLACS AND DINOSAURS
Console: MCD
Casa: ROCKET SCIENCE
Genere: AZIONE
Uscita: GENNAIO

Il presidente del WWF ha ufficialmente protestato per la violenza ingiustificata sui dinosauri, ma durante il comizio è stato sbranato da uno pterodattilo di passaggio.

Dopo il pessimo esordio con **Loadstar** (recensione su questo stesso numero di MC), la Rocket Science cerca di rifarsi con **Cadillacs And Dinosaurs**, la versione videoludica di un fumetto piuttosto popolare negli States dal quale sono già stati tratti un cartone animato e un coin-op della Capcom che porta lo stesso nome. **Cadillacs and Dinosaurs** si svolge in un futuro "preistorico". Dopo un terribile olocausto nucleare e una serie di sistematiche glaciazioni, comincia l'era Xenozoica, che segna il ritorno dei dinosauri sulla Terra. A questo punto vi starete chiedendo cosa c'entrino le Cadillacs. Presto detto. Nel gioco potete indossare i panni di Jack "Cadillac" Tenrec e Hannan Dundee una coppia di dementi che passa il loro tempo a guidare una splendida Cadillac del '53 e a splattare i lucertoloni iper sviluppati. Quando Out Run incontra Jurassic Park... Il gioco vanta una serie di animazioni a tutto schermo e uscirà verso la fine di gennaio. Recensione completa sul prossimo **Mega Console...**

Titolo: NITRO WRECKS
Console: MD
Casa: SEGA
Genere: AZIONE
Uscita: FEBBRAIO

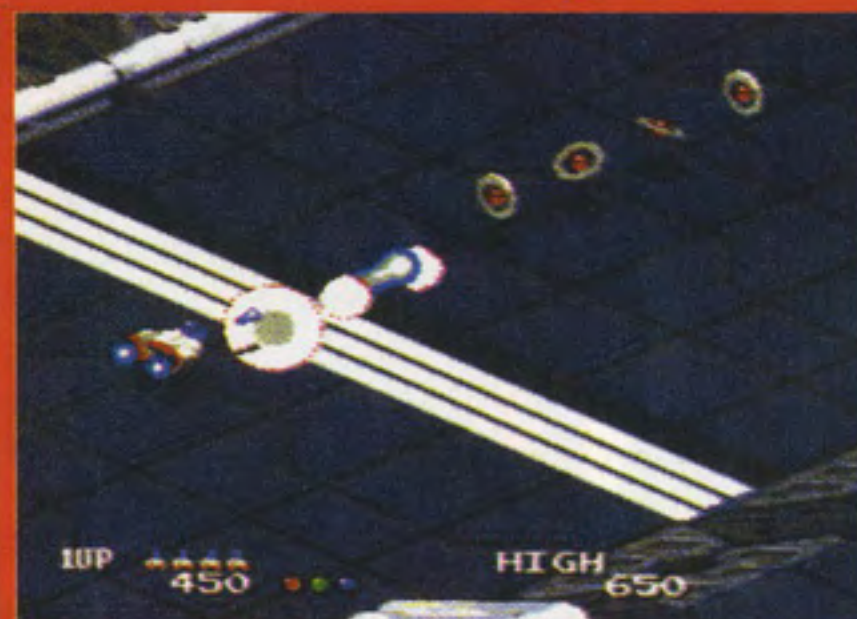
Abbiamo deciso che uno dei giochi più attesi per Megadrive è **Nitro Wrecks**, più che altro perché è prodotto dagli stessi coders tedeschi che hanno realizzato due tra i migliori titoli mai usciti sul 16-bit Sega: **Sub-Terrania** e **Red-Zone. Nitro Wrecks** (titolo non definitivo) è una versione riveduta e corretta di un vecchio gioco da bar dell'Atari, **Roadblaster**. A metà tra **Mad Max** e **Out Run, Nitro Wrecks** è un gioco di corsa futuristica che snocciola la bellezza di 30 frames al secondo, vetture ipercarenate completamente renderizzate, scrolling parallattico a sei strati e una fluidità mai vista. Anteprima debordante sul prossimo numero di Em-Sì.

Le esplosioni fotorealistiche sono tecnicamente impressionanti. Chi ha detto che il Megadrive è "superato"?

Il gioco include anche una sezione alla Operation Wolf, come potete vedere

Nitro Wrecks, uno dei migliori giochi per Megadrive di sempre?

STOP PRESS! STOP PRESS!!

Quando la rivista era già in fase di stampa, ci sono arrivati due titoli che potrete trovare nei negozi quando leggerete queste righe. Il primo è NBA Jam CD, che vanta un sonoro nettamente migliorato rispetto alla versione su cartuccia (il parlato è galattico!), nonché tutta una serie di nuovi giocatori della NBA. La giocabilità è rimasta invariata e anche sul fronte della grafica non si segnalano novità di rilievo (a parte il FMV debordante). L'unico punto debole di NBA Jam CD sono gli accessi al disco: come per Fifa Soccer CD, sono terrificanti. Ma se non avete la cartuccia, è un must. Mega Voto 88%.
Il secondo è Viewpoint, dell'American Sammy. La recensione apparirà sul prossimo numero di MC, tuttavia possiamo già anticiparvi che siamo rimasti piuttosto delusi dai rallentamenti... Stay Tuned...

Viewpoint per Megadrive: aspettate la nostra review prima di scucire la grana...

New Line Cinema (**TMNT**, la saga di Freddy Kruger, **The Mask**), e la prima del film è prevista per il prossimo aprile (ovviamente parliamo degli States...). Il regista è Paul Anderson, mentre nel cast spiccano attori del calibro di Chistopher "Raiden" Lambert (che ha appena finito **Highlander III**), Linden Ashby (Johnny Cage), Cay Hiroyuki-Tagawa (Shan Tsung), Bridgette Wilson (Sonya Blade), Robin Shou (Liu Kang), Trevor Goddard (Kano).Abbiamo già in previsione un massiccio *behind-the-scene*, quindi non mollateci...
Lo pseudo-sequel del gioco di calcio più venduto della storia dei videogames, **Fifa International Soccer '95**, sta sbriciolando tutti i record di vendita in Inghilterra. Nonostante l'hype che ha caratterizzato il lancio di **Donkey Kong Country** per SNES, la simulazione calcistica per Megadrive ha letteralmente monopolizzato le classifiche di vendita prenatalizie! Quando i negozi del Regno Unito hanno commercializzato **Fifa '95**, orde di teenagers impazzite li hanno presi d'assalto. Bilancio a fine giornata: oltre 20.000 pezzi venduti. Il giorno successivo è successa la stessa cosa... Che storia...

Fifa fa paura anche a Donkey Kong!

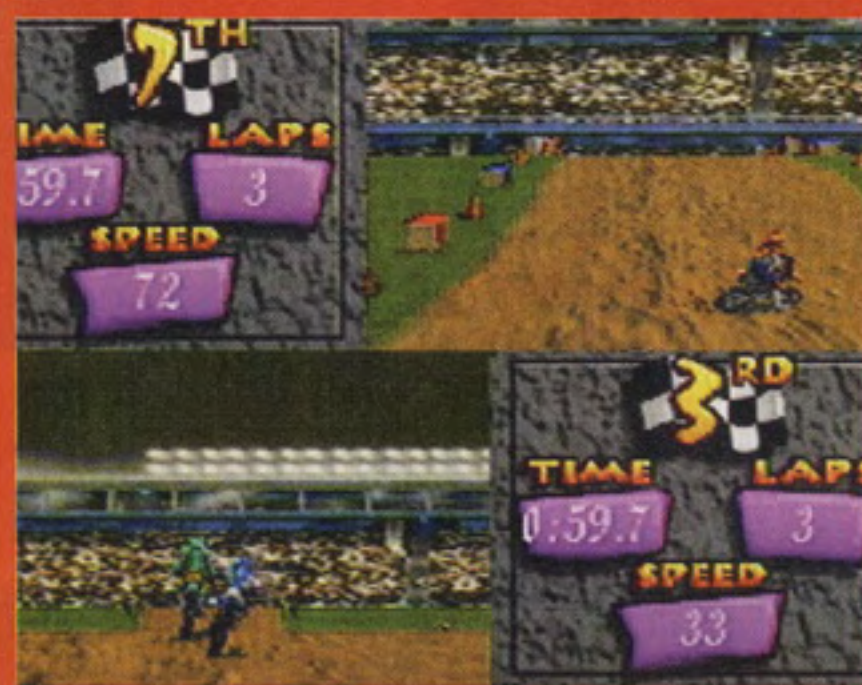
Benvenuti ad X-TRA, la rubrica mensile di Mega Console dedicata esclusivamente al Megadrive 32X. Se cercate le ultime novità per l'upgrade Sega, questo è lo spazio che fa per voi. Cominciamo subito con due titoli X-TRAordinari: Super Space Harrier e Motocross Championship. Il divertimento a 32-bit è appena cominciato!

by Matteo "32X-Man" Bittanti

Ho raccolto una caterva di novità per 32X, ma prima ho qualche comunicazione di servizio troppo importante. Pare che la prossima estate sarà lanciato il successore del Genesis (il Megadrive americano). La nuova console dovrebbe chiamarsi Super Genesis, e non è altro che un Genesis + 32X (Mega 32 tutto in uno). Il prezzo della nuova console dovrebbe essere assai contenuto (circa 200 dollari) ed è indirizzata a chi vuole acquistare un sistema a 32-bit ma non può permettersi Saturn o Playstation. In Europa dovrebbe chiamarsi Super Megadrive. Non è finita. Il successore del Game Gear sarà probabilmente battezzato Venus (prosegue la simbologia planetaria della Sega, dopo Saturn e Mars). Si tratta, sostanzialmente un Megadrive portatile che sarà lanciato a metà del '95. A differenza del Mega Jet, il Venus avrà un visore a cristalli liquidi. Il Game Gear è destinato a scomparire? Calma, resta sempre il portatile a colori più venduto nel mondo, quindi non disperate prima del tempo... Il Saturn sarà lanciato negli States a maggio, ad un prezzo compreso tra i 300 e i 400 dollari. Come già successo per il MCD, anche per la versione yankee del 32-bit Sega ci

Console: 32X
Casa: SEGA
Genere: SPORTIVO
Uscita: FEB/MAR '95

Motocross Championship ha tutte le carte in regola per diventare un cult-game, ma ce la farà ad imporsi sul galattico VR Deluxe? Lo scoprirete sul prossimo Mega Console!

Il texture mapping del gioco è veramente ben fatto...

I tracciati non sono tutti in piano, ma includono dei saliscendi mozzafiato!

Grazie ad un collaudato split-screen, è possibile giocare in due contemporaneamente!

Tranquilli, non ci vuole il patentino per giocare a Motocross Championship...

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Motrocross Championship, previsto per la fine di febbraio, è una simulazione di motocross che ripropone il gameplay del leggendario **Enduro Racer** mixandolo assieme ad alcuni elementi di **Road Rash.** Come nel celebre titolo della EA, giunto al terzo episodio, anche qui è possibile menare pestoni agli avversari e sbatterli fuori dal tracciato. Potete addirittura investire i piloti riversi a terra, eh, eh, eh... **Motocross Championship** include una caterva di percorsi, l'opzione di gioco a due grazia ad uno split-screen orizzontale. Per una recensione radicale distruttiva non perdete il prossimo numero di **Mega Console.** Spazio alle foto!

MOTOCROSS Championship

Motocross Championship occupa 16 Mbit su cart...

Quando ho detto di allacciare bene il casco, non mi riferivo a quello di banane, porca pupazza...

Come in Road Rash, potete prendere a pugni e a calci gli avversari... Non sarà edificante, ma - ehi!- in fondo è solo un videogioco!

L'azione è così realistica che dopo una partita a Motocross Championship dovrete ripulirvi dagli schizzi di fango!

saranno problemi di compatibilità con il software nipponico. Adattatori in vista? Who knows? Ma passiamo ai giochi per 32X. **Mega Console** può rivelare che il primo videogioco a 32-bit di **Sonic** si intitola **Sonic Chaotics** e sarà presentato ufficialmente al CES di Las Vegas (godziliardi di foto sul prossimo numero, promesso). Il gioco dovrebbe uscire a marzo e introdurrà un nuovo personaggio, **Red Sonic**, il gemello "cattivo" del porcospino blu. In **Sonic Chaotics** potrete controllare due o più personaggi contemporaneamente, a differenza di **Sonic 3.** La Capcom sta convertendo per 32X **Alien vs Predator**, il coin-op (niente a che vedere con il mediocre clone di **Doom** disponibile per Jaguar), nonché **Street Fighter 2: The Movie**, uno spin-off del celebre picchiaduro che utilizza la stessa grafica fotorealistica di **Mortal Kombat** e che dovrebbe essere già uscito in sala giochi. By the way, la Time Warner Interactive sta lavorando alla versione per Saturn e 32X di **Primal Rage**, un picchiaduro ad incontri che al posto dei classici lottatori iperpompati, propone dei cattivissimi lucertoloni che sembrano usciti da **Jurassic Park.** Uscita prevista: settembre. Prime foto: già sul prossimo numero di **Mega.** Ufficiale: **Earthworm Jim** uscirà anche per 32X. David Perry promette miracoli. Intanto la Treasure ha annunciato una versione deluxe di **Dynamite Headdy** per 32X che uscirà verso aprile, ed è al lavoro su altri tre progetti. Torneremo a parlarne. L'Interplay realizzerà **Clayfighter 2: Judgement Clay.** Dalla Digital Pictures dobbiamo aspettarci una serie di film interattivi per 32X CD: verso la fine di

gennaio usciranno **Corpse Killer, Supreme Warrior e Slam City**, rispettivamente un horror, un picchiaduro e un gioco sportivo. Ricordate l'espansione di realtà virtuale più volte annunciata per MD? Orbene, l'aggeggio sarà lanciato solo per le piattaforme a 32-bit della Sega, pare solo per Saturn. L'espansione sarà costituita da un visore e da un paio di cuffie e costerà all'incirca 200 dollari. Il primo gioco previsto è **Bug**, un platform in 3D che sarà presentato al CES di Chicago la prossima estate.

Oltre all'anteprima completa relativa alla versione Megadrive, segnaliamo che la Vivid Image è già al lavoro sulla versione per 32X di **Street Racer**. La Ubi Soft promette miglioramenti grafici sostanziali e un sacco di novità, tra cui nuovi personaggi, nuovi tracciati e nuovi bonus stages. Per le prime foto, non perdete uno dei prossimi **Mega Console**... Fermi tutti! La Konami ha annunciato ufficialmente che convertirà il favoloso **Dracula X** - uno spin-off di **Castlevania** veramente apocalittico già uscito per PC Engine Duo - anche per 32X. Non solo: la mitica "K" è al lavoro su uno sparatutto che, secondo alcune indiscrezioni, mixerà la struttura di due giochi diversissimi, ma ugualmente poderosi, come **Probotector/Contra** e **Doom**. E intanto prenotatevi un 32X. Dalla Sales Curve Interactive è in arrivo **Cyberwar**, il seguito ufficiale di **Lawnmower Man** (Il Tagliaerbe). Si tratta di una cartuccia da 24 Mbit che ripropone tutta la grafica esagerata della versione per PC CD-ROM. La Gametek ha remixato il mediocre **Brutal** usufruendo delle notevoli capacità tecniche del 32X. **Brutal 2000**, questo il titolo della nuova versione, vanterà nuovi personaggi, nuovi scenari e palle varie. Un'anteprima completa sul prossimo numero di **Mega**...

SPACE HARRIER

Console: 32X
Casa: SEGA
Genere: SPARATUTTO
Uscita: FEBBRAIO

Volare, oh, oh...

Super Space Harrier sfrutta appieno le capacità di scaling del 32X.

MOST WANTED

1) NBA Jam Tour. Edition	Acclaim	Sportivo	Febbraio
2) Stellar Assault	Sega	Sparatutto	Marzo
3) Motocross Championship	Sega	Sportivo	Febbraio
4) Mortal Kombat II	Acclaim	Picchiaduro	Marzo
5) Super Afterburner	Sega	Sparatutto	Gennaio

Non vediamo l'ora di vedere il seguito non ufficiale di NBA Jam, ma anche Stellar Assault ci fa sognare. La recensione della versione deluxe di Mortal Kombat è già stata prenotata da due terzi della redazione...

Super Afterburner è uno dei giochi più attesi per 32X.

Ok, voi siete quell'omino obeso con una specie di cannolo sotto l'ascella...

Il revival non è finito! Un altro grande classico è stato restaurato alla grande per conquistare nostalgici e neofiti. Super Space Harrier è un blastatutto 3D hyper-frenetico che vi permette di guidare un guerriero volante, armato di cannone laser, attraverso una serie di mondi allucinanti, tra mammuth monoculari e draghi sputafuoco. Più che un videogioco, un vero e proprio trip elettronico. Super Space Harrier sarà disponibile a febbraio, su cartuccia. Contiamo di recensirlo a partire dal prossimo numero... Intanto checkate queste appetitose immagini...

Un gioco veramente psichedelico...

Chissà se la Sega convertirà anche il leggendario Out Run per 32X...

Space Harrier uscì in sala giochi nel 1985!

SATURN ZONE

Ufficiale: Yu Suzuki ha cominciato a lavorare sulla versione per Saturn di **Virtua Fighter 2**. Indicativamente, possiamo già dire che il gioco uscirà il prossimo settembre. Non solo: l'AM2

Myst è uno dei primissimi titoli previsti per il 32-bit Sega...

sta sviluppando **Virtua Fighter 3**, previsto in sala giochi per la fine del '95. Stay tuned for more... La Ocean ha annunciato la versione Saturn dell'incredibile **Inferno**, forse uno dei migliori titoli per PC usciti nel 1994. **Inferno** è uno sparatutto poligonale che vanta alcuni dei fondali più incredibili mai visti in un videogioco... A proposito di conversioni da PC: la Infogrames è al lavoro sulla versione Saturn di **Alone in the Dark**, inizialmente previsto per Mega CD. La versione a 32-bit conterrà i primi due episodi già usciti per PC e una serie di innovazioni inedite. Anteprima estesa su **Mega Console #12...**

E ora, se volete conoscere le date di uscita dei giochi per Saturn, checkate questa simpatica tabellina:

DISPONIBILI A GENNAIO	
Chinese Detective	Sega
Clockwork Knight	Sega
Goal Racer	Sega
Gotha	Sega
Mahjong Goku	Shanor
Myst	Sega
Tama	TWI
Virtua Fighter	Sega
Wanchai Connection	Sega

DISPONIBILI A FEBBRAIO	
Cotton 2	Success
Gale Racer	Sega
Gamesmaster	Sunsoft

La pubblicità del Saturn si ispira direttamente ad una celebre sit-com di Saturday Night Live: troppobbbella!

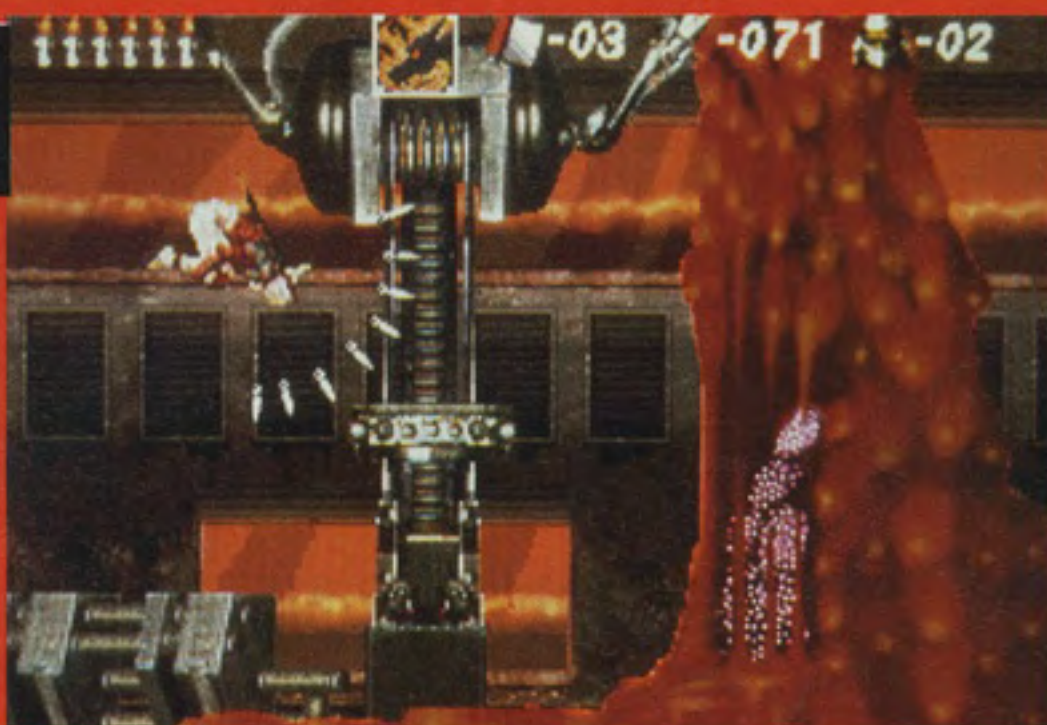
Benvenuti a SATURN ZONE, lo spazio di Mega Console dedicato esclusivamente al SegaSaturn. Ogni mese vi presenteremo le ultimissime novità per il 32-bit della grande "S" corredate da immagini inedite e notizie poderose. Bando alle ciance: siiii paaaaarte!

a cura di Matteo "32" Bit-tanti

URN

ONE

SHINOBI EX

In Shinobi EX (aka Shin-Shinobi-Den, letteralmente La Nuova Leggenda di Shinobi), la Sega ha impiegato gli accorgimenti grafici di digitalizzazione già visti in Mortal Kombat 1&2. Come potete vedere dalle foto, i risultati sono

Shinobi Ex su Saturn: non male, eh?

Uaaaa... Cuccatevi 'sta arma segreta e ditemi cosa ne pensate...

semplicemente sensazionale. Il protagonista del gioco è un ninja di nome Sho (che fine ha fatto il grande Joe Musashi?). Come nei precedenti episodi, guidate un esperto di arti marziali e di tecniche ninja attraverso una serie di scenari piene di insidie di ogni genere. Armati di katana e di un numero limitato di shuriken dovete farvi largo tra mostri d'ogni genere. Armi segrete spettacolari e un gameplay collaudato fanno di Shinobi Ex uno dei titoli più attesi per Saturn!

LOONEY TOONS

Realizzato con le stesse tecniche apprezzate nel bellissimo Clockwork Knight, Looney Toons è un platform a multiscorrimento che ha come protagonisti degli insetti. Sprite mappati e ambienti in pseudo 3D sono il piatto forte di questo gioco. Anteprima estesa su uno dei prossimi Mega Console.

Looney Toons per Saturn: addirittura meglio di Clockwork Knight?

Great Wall of China	Sunsoft
Hissastu Pachinko	Sunsoft
Panzer Dragoon	Sega
Quo Vadis	Gramus
Victory Goal	Sega
Zero Four Champ Special	Media Ring

DISPONIBILI DA MARZO

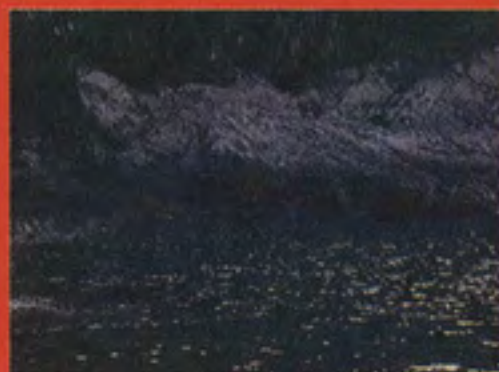
4D Boxing	Victor
Basketball Racer	Sega
Blue Seed	Sega
Daytona USA	Sega
Deadlus	Sega
Dynamic Fantasy	Sega
Ecco The Dolphin	Sega
Greatest 9	Sega
Hardcore	Virgin
Ice Hockey	Sega
League Road Saga	Sega
Magic Knight Ray Earth	Sega
Masters	Sega
Overdrive	Zoom
Pebble Beach Golf Links	Sega
Race Drivin'	TWI
Rampo	Sega
Shinobi EX	Sega
Side Pocket	Data East
Sim City 2000	Sega
The 11th Hour	Virgin
Tom Cat Alley Saturn	Sega
Van Battle	Sega
Virtua Hang On	Sega
Virtua Tennis	Sega

Grand Racer, il nome dice tutto: un gran gioco di corse!

WANCHAI CONNECTION

Quando leggerete queste righe, **Wanchai Connection** dovrebbe essere già arrivato nei negozi di importazione parallela. Si tratta di una avventura con grafica fotorealistica, ambientata in Giappone. Recensione completa sul prossimo numero.

Questo, che ci crediate o no, è il presidente del Verdi Yomiuri. Giuro

Wanchai Connection, un gioco che è tutto un programma...

Ueilà... Twin Peaks!

GALE RACER

Rad Mobile 2, pardon, Gale Racer, è un road-game che si svolge negli States...

Gale (e non **Guile**) **Racer** è il titolo della conversione di un celebre coin-op Sega, **Rad Mobile.** A differenza di **Daytona** e di **Virtua Racing** che fanno uso di una grafica poligonale, **Gale Racer** è stato realizzato impiegando la più convenzionale, ma per questo non meno riuscita, grafica in bitmap. Grazie all'alta definizione ottenibile con i chip grafici del 32-bit Sega, i risultati sono eccellenti, come potete vedere voi stessi da queste foto.

Non manca l'inconfondibile pupazzetto di Sonic appeso allo specchietto retrovisore, un po' come la squallida bambolina di Fantozzi...

YUMENI MANSION

Yumeni Mansion è il titolo definitivo del seguito di **Mystery Mansion** (aka **Mansion of Hidden Souls**), un'avventura grafica uscita per Mega CD circa sei mesi fa. Praticamente, si tratta della risposta della Sega a **The 7th Guest** e a **The 11th Hour** della Virgin (anch'essi previsti per Saturn). **Yumeni Mansion** include tutte le stanze della versione per Mega CD, a cui vanno ad aggiungersene molte altre. Il gioco vanta diversi finali e si annuncia molto più difficile e coinvolgente del primo episodio.

Beh, la grafica è spaziale, speriamo nella giocabilità...

Hmmm, mi farei proprio una bella partitina a biliardo...

MAGIC KNIGHT RAY EARTH

Eccovi le prime immagini del primo gioco fantasy per Saturn, che uscirà ad aprile. A metà tra Phantasy Star e The Secret of Mana, Magic Knight Ray-Earth è solo il primo di una lunga serie di RPG che usciranno sul 32-bit Sega.
Check it out!

I fanatici degli RPG non si annoieranno certo con Magic Knight Ray-Earth...

Squaresoft? Chi ha bisogno della Squaresoft?

L'RPG della Sega è tratto da un manga molto popolare in japan...

MOST WANTED

1) Panzer Dragoon	**Sega**	**Azione**	**Gennaio**
2) Daytona USA	**Sega**	**Sportivo**	**Febbraio**
3) Shinobi EX	**Sega**	**Azione**	**Gennaio**
4) Victory Goal	**Sega**	**Sportivo**	**Disponibile**
5) Gale Racer	**Sega**	**Sportivo**	**Gennaio**

Dopo l'uscita di Virtua Fighter e Clockwork Knight, i titoli più attesi per Saturn diventano Panzer Dragoon e Daytona USA. Victory Goal sarà la migliore simulazione di calcio della storia? Lo saprete solo sul prossimo numero di Mega Console!

Panzer Dragoon: il titolo per Saturn "most wanted" (un po' come Tupac Shakur...)

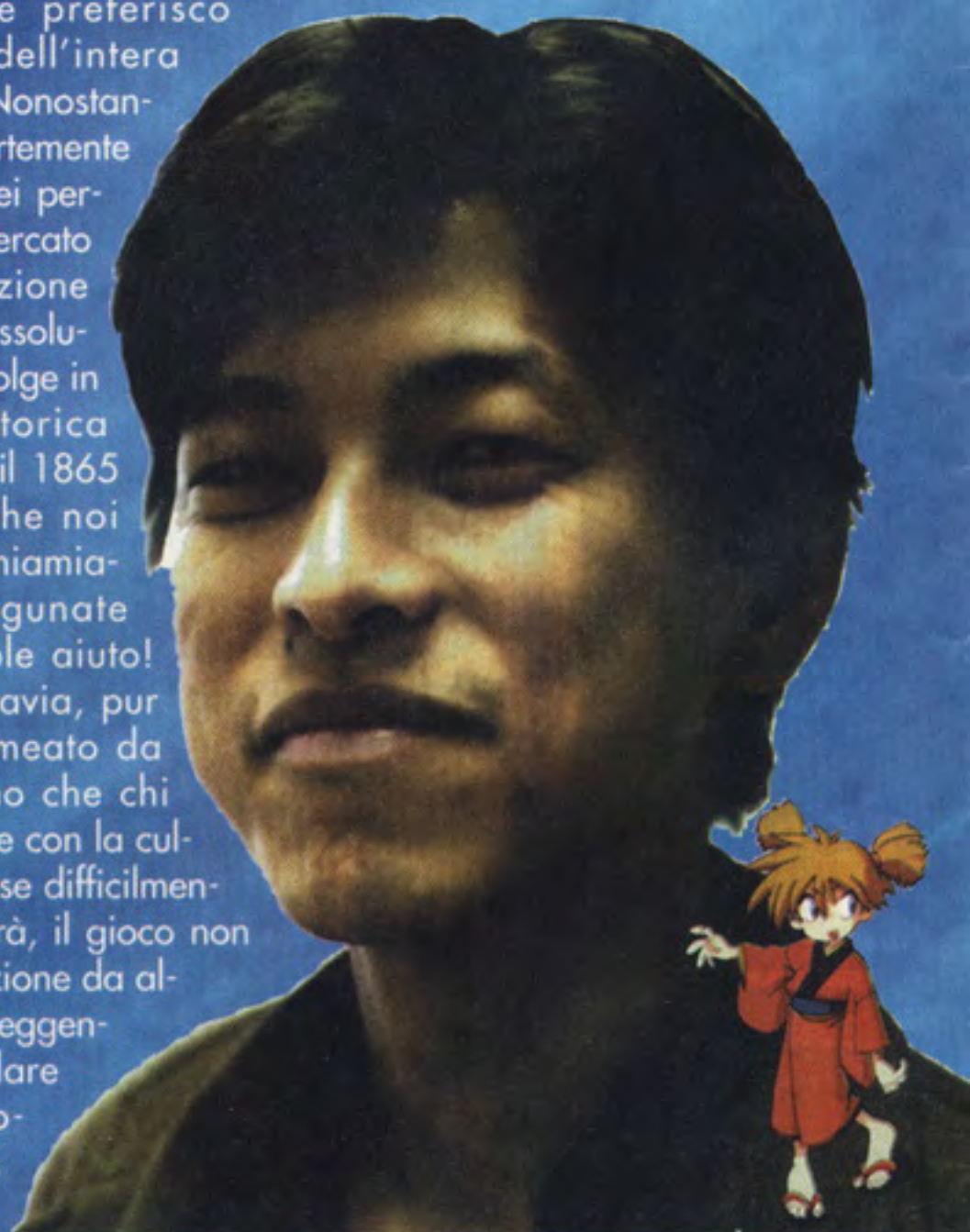
YASUSHI IL MAGO

Keio Flying Squadron è uno dei giochi più originali e anomali che si siano visti su Mega CD. Passato ingiustamente inosservato per oltre un anno, Keio è stato lanciato ufficialmente in Inghilterra. Ora, il miglior team della JVC sta lavorando al seguito ufficiale per Saturn, che si annuncia apocalittico. Mega Console ha intervistato in esclusiva il game designer che si sta occupando del progetto, Yasushi Endo. A voi!

a cura di Matteo "E' tutto okkeio" Bittanti

***Mega Console:* Di cosa ti occupi esattamente?**
Yasushi: Beh, il team di sviluppo di cui faccio parte è relativamente piccolo, per cui mi occupo di tutto ciò che concerne l'aspetto grafico e le animazioni dei giochi. Questo significa innanzitutto preparare dei bozzetti su carta delle varie scene del gioco, per poi riportarle in forma elettronica nel gioco vero e proprio. E' un lavoro molto difficile. Attualmente sette persone stanno lavorando a **Keio Flying Squadron 2** per Saturn, anche se prevedo che nelle prossime settimane sarà necessario reclutare altri sviluppatori, perché il gioco sta diventando veramente molto complesso...

***Mega Console:* Keio per Mega CD è un gioco che si discosta dai canoni consueti degli sparatutto ed è caratterizzato da trovate originali e da personaggi esilaranti. Confessa: qual è stata la tua fonte di ispirazione?**
Yasushi: Beh, non tutte le idee di **Keio Flying Squadron** sono farina del mio sacco, anche se in effetti ho realizzato tutte animazioni. Creare le animazioni di un gioco è la parte che preferisco nell'ambito dell'intera produzione. Nonostante l'aspetto fortemente caricaturale dei personaggi, ho cercato di dare all'azione un realismo assoluto. **Keio** si svolge in un'epoca storica compresa tra il 1865 e il 1868, che noi giapponesi chiamiamo Edo Shogunate (Char Aznable aiuto! NdMBF). Tuttavia, pur essendo permeato da un simbolismo che chi non è familiare con la cultura giapponese difficilmente comprenderà, il gioco non prende ispirazione da alcun evento o leggenda in particolare di quel periodo. E' ironico, perché qui in Giappone vanno molto i giochi americani e inglesi, perché appaiono "esotici", mentre da voi in Europa è esattamente il contrario!

***Mega Console:* Pensate quindi che Keio Flying Squadron avrà successo anche da noi, anche se parte del misticismo di cui è impregnato non sarà adeguatamente colto?**
Yasushi: Ne sono certo. Pur essendo uscito nel 1993, è un gioco ancora molto innovativo, sotto certi aspetti, e per facilitare la comprensione, abbiamo tradotto il testo dal giapponese all'inglese. Questo servirà a semplificare il simbolismo di cui parlavo. Inoltre, sebbene i

...I ENDO: DELLA JVC

giochi in 3D per MCD siano particolarmente di moda in questi ultimi tempi, io sono convinto che i giocatori non si siano stufati dei giochi bidimensionali, come i classici sparatutto, anche se a volte i programmatori tendono a dimenticarlo. La dimostrazione è data dal fatto che quando è uscito in Giappone, **Keio** è stato un successo incredibile, tanto che è andato rapidamente esaurito. Se un gioco è valido, avrà successo ovunque...

***Mega Console:* Keio è uno shoot'em up piuttosto originale, che fa leva più sulla demenzialità che sulla violenza. Si tratta di una scelta casuale che si è dimostrata vincente, oppure eravate convinti sin dall'inizio che questa era la via da seguire?**
Yasushi: Se devo essere sincero, non ho mai amato particolarmente i giochi violenti, per questo motivo cerco di non farmi coinvolgere in progetti che puntano tutto sulla violenza per vendere qualche copia in più. Inoltre, va detto che in Giappone i giochi violenti sono visti in modo differente rispetto all'Europa, in cui vengono applicate rigide norme atte a scoraggiare l'acquisto di certi prodotti da parte dei minori. Da noi la violenza grafica è qualcosa che viene accettata per quello che è, per cui titoli come **Mortal Kombat** non creano scandali o indignazione, ma restano sullo scaffale accanto ad altri giochi... Il nostro obiettivo è quello di creare dei giochi che possano piacere a tutti, quindi lavoriamo soprattutto sulla giocabilità e sul grado di divertimento che un titolo riesce a suscitare...

***Mega Console:* Cosa ne pensi di Mortal Kombat?**
***Yasushi:* Mortal Kombat** in Giappone non può certo vantare la popolarità che ha in Europa. Un sacco di gente qui pensa che, a parte una grafica eccellente, non sia particolarmente giocabile. Personalmente credo che sia un buon gioco, ma in sala preferisco farmi un credito a **Virtua Fighter** o a **Daytona**, mentre sulla mia console preferisco giocare ai platform disneyiani...

KEIO FLYING SQUADRON

Sparatutto a scorrimento orizzontale uscito nel 1993, Keio è caratterizzato da una demenzialità tipica degli anime giapponesi che ritroviamo anche in giochi come Super Parodius per SNES. Keio vanta un'eccezionale introduzione animata e, nonostante gli occasionali rallentamenti, rimane uno dei migliori shoot'em up per Mega CD. Consigliato.

***Mega Console:* Per quale motivo Keio Flying Squadron è uscito per Mega CD e non per Megadrive?**

Yasushi: Sarebbe stato impossibile ottenere un sonoro così sofisticato su una semplice cartuccia. Tecnicamente parlando, saremmo stati in grado di realizzare **Keio** su cart, ma la JVC ha insistito perché lo sviluppassimo sin dall'inizio su CD. Allora il CD era un formato completamente nuovo e gli sviluppatori come noi erano entusiasti per questo nuovo formato. Ora, invece, l'interesse per il Mega CD è scemato, e l'attenzione è tutta rivolta ai nuovi sistemi...

***Mega Console:* Oltre a Keio Flying Squadron 2, avete intenzione di realizzare altri giochi per Saturn?**

Yasushi: **Keio** è ovviamente il nostro progetto più importante, ma posso rivelarti che stiamo valutando almeno altri due progetti. Uno di questi è **Miku**, una simulazione di boxe tridimensionale per Saturn. Tutti i caratteri sono basati su un manga giapponese piuttosto popolare da noi.

***Mega Console:* Cosa ci puoi dire della versione di Keio per Saturn?**

Yasushi: Abbiamo cominciato da poche settimane, e il gioco è ancora nelle fasi iniziali di produzione. Ritroverete molti dei personaggi della versione per MCD, ma **Keio 2** non sarà un semplice sequel, un semplice update. Ha una storia differente ed un sacco di possibilità in più. La grafica è semplicemente eccezionale, mentre il sonoro è sinceramente il migliore che abbiamo mai realizzato. Si tratta ancora di uno sparatutto a scorrimento orizzontale, ma al posto dei fondali useremo spettacolari immagini digitalizzate a 32.000 colori. Anche i power-up saranno fenomenali e alla fine **Keio 2** sarà il primo incontro tra un videogioco e un anime. Avremo anche delle sezioni in 3D... Insomma, viste le potenzialità del Saturn è difficile trovare dei limiti alla nostra fantasia...

***Mega Console:* Hai già potuto vedere la versione definitiva del Saturn? Cosa ne pensi delle sue potenzialità in relazione a quelle del Megadrive?**

Yasushi: Beh, nelle ultime settimane, la Sega ha modificato le specifiche tecniche del Saturn quasi quotidianamente. Questo perché volevano essere certi di lanciare una console veramente potente e di non fare un buco nell'acqua. E' una piattaforma veramente potente e son certo che i videogiocatori resteranno a bocca aperta quando vedranno che cosa è capace di fare... Ho giocato a **Virtua Fighter** sul Saturn e l'ho trovato praticamente identico al coin-op. Quindi capirai che c'è

un'enorme differenza tra Saturn e Megadrive...

***Mega Console:* Cosa ne pensi della potenza del Saturn paragonata a quella di altri sistemi come Sony PlayStation e Ultra 64?**

Yasushi: Le prestazioni delle altre console sono in qualche modo simili a quelle del Saturn: tutti e tre i sistemi sono in grado di offrire un software di grande qualità. Tuttavia, per quanto riguarda la PlayStation, è chiaro che la produzione si concentrerà sul 3D. Quello che ho visto sinora sul PSX mi ha colpito molto, ma in ultima analisi penso che i videogiocatori non si accontenteranno solo di giochi in 3D, per quanto graficamente impressionanti. E i giochi bidimensionali del PSX forse non saranno altrettanto convincenti se paragonati a quelli del Saturn. La console della Sega offrirà una scelta molto più ampia e in più la saga di **Virtua (Fighter 1 & 2, Star Wars, Racing, Cop)** va per la maggiore qui in Japan e i giocatori non aspettano di vedere altro sul Saturn. In conclusione, sul piano del software il Saturn parte con un certo vantaggio. Tuttavia, per fare un confronto diretto tra le due console preferisco vedere i giochi...

***Mega Console:* Quindi ci spedirai una decina di Saturn per tutti i redattori così anche noi potremo verificarlo direttamente, vero?**

Yasushi: Quattro volte...

Beh, noi ci abbiamo provato...

Ringraziamo Yasushi per la sua disponibilità e per la sua simpatia.

PANORAMA

Sembra proprio che negli ultimi anni i giapponesi abbiano perso interesse per la console a 16-bit della Sega. Mentre le vendite della macchina continuano ad aumentare in Europa, sono calate notevolmente nella terra del Sol Levante. A questo calo di vendite è corrisposto anche un calo nella produzione di titoli giapponesi e ora, i grandi capolavori che vengono prodotti per il Megadrive, sono sempre più spesso realizzati in America oppure da team di sviluppatori europei. E' un vero peccato perché, molto spesso, i giochi giapponesi sono caratterizzati dalla presenza di personaggi assurdi e da situazioni veramente bizzarre, fatto che non si può certo riscontrare, tanto per fare un esempio, nei platform game di origine europea. Un chiaro esempio di quello che ho appena scritto è proprio questo **Panorama Cotton**, il nuovissimo shoot 'em up della Marubeni. La protagonista del gioco è Cotton, una piccola maga che deve affrontare incredibili avventure e numerose orde di nemici in una terra fantastica. Il termine "Panorama" si riferisce invece alla particolare visuale di gioco, che non è quella classica degli sparatutto, ma da dietro la protagonista. Tanto per intenderci, l'inquadratura ricorda molto quella di un vecchissimo coin-op della Sega (poi convertito anche su console) ovvero **Space Harrier** (in arrivo prossimamente anche su Mega 32). Un mare di nemici, tre diverse velocità, la necessità di utilizzare alcune tattiche per sopravvivere e la possibilità di utilizzare alcune magie rendono questo titolo uno dei più attesi degli ultimi mesi.

100% COTTON

Ma quali sono le caratteristiche dei giochi in stile giapponese dei quali parlavo nell'introduzione? Prima di tutto la grafica: nei personaggi e negli sfondi è particolarmente colorata. Inoltre gli sprite, anche quelli dei nemici, sono sempre molto carini e divertenti da vedere. Inoltre, le varie protagoniste, hanno sempre dei grossi occhioni di colori assurdi. Altra tipica caratteristica è il sonoro, assurdo e demenziale, ma sempre molto orecchiabile e divertente da ascoltare. Infine i giochi giapponesi si dividono in due fondamentali categorie; o sono complessi e difficili da giocare (come gli RPG) oppure sono semplicissimi e immediati, proprio come questo **Panorama Cotton**.

A COTTON

CASA PRODUTTRICE
MARUBENI

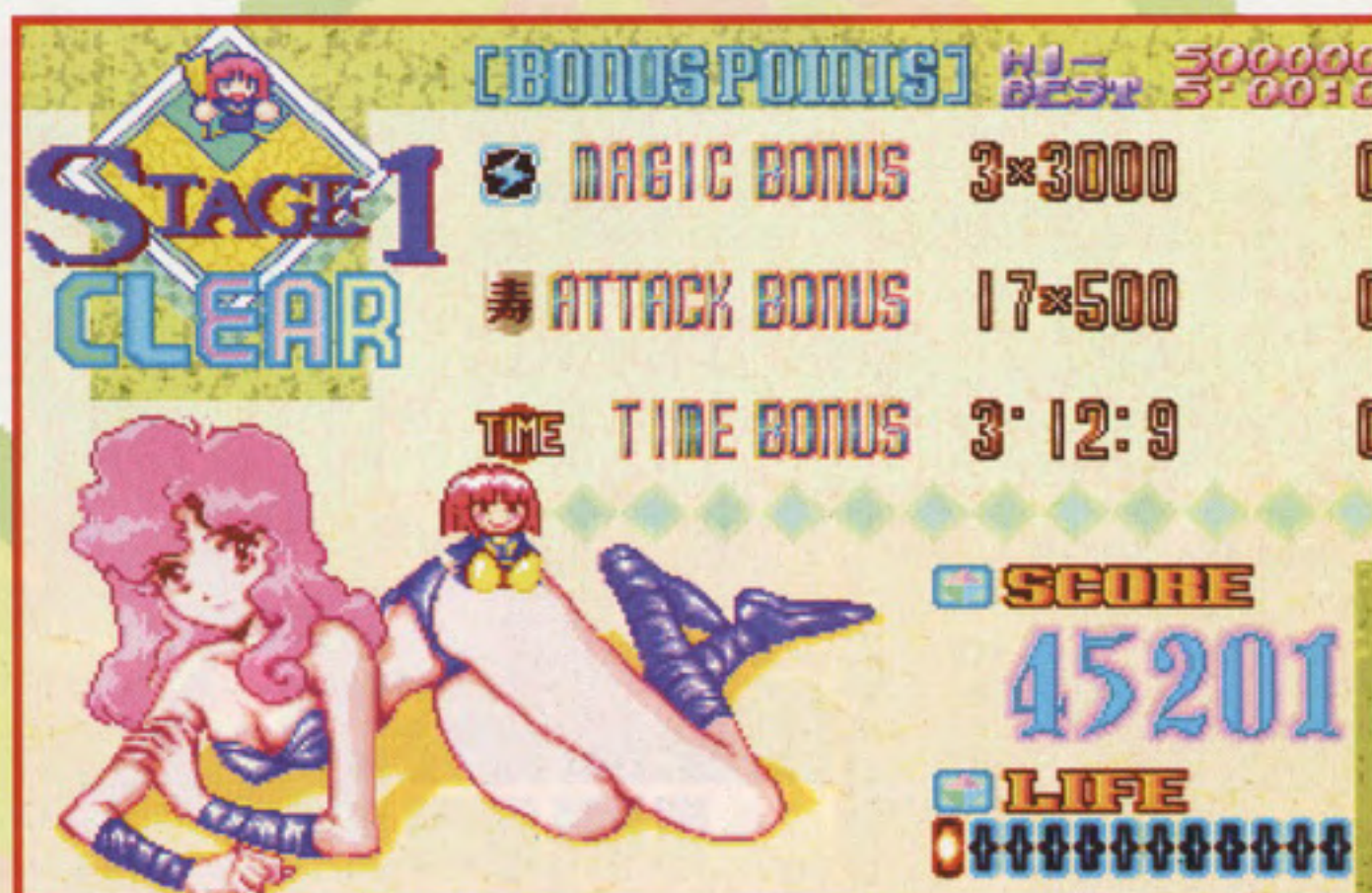
GENERE
SPARATUTTO

USCITA
IMMINENTE

A KIND OF MAGIC

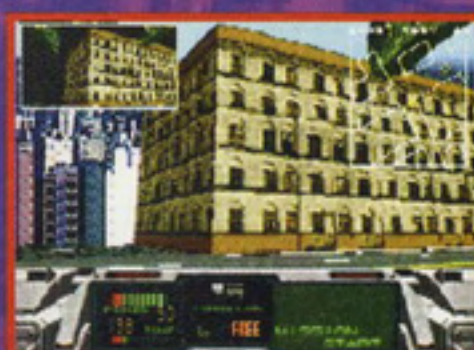
Una delle particolarità di **Panorama Cotton**, oltre alla visuale, è senza dubbio la possibilità, in alcune sezioni, di selezionare il percorso che si vuole seguire. In particolari punti dei livelli infatti, possono apparire delle frecce che segnalano le differenti possibilità; l'unica cosa che ci resta da fare ora è muovere Cotton nella direzione che vogliamo seguire. Scegliere la giusta rotta è fondamentale per il proseguo dell'avventura visto che la difficoltà delle varie sezioni, così come il numero dei nemici e gli ostacoli, può variare in maniera molto sensibile.

COULD IT BE MAGIC?

Eliminando alcuni nemici appaiono sullo schermo delle pergamene colorate. Queste sono veramente utili perché permettono alla protagonista di potenziare la propria carica magica. Di magie ne esistono di diversi tipi e colori, ognuna con armi e funzioni differenti. E' inoltre possibile recuperare, sempre distruggendo dei nemici, alcune Fairy (fate), che funzionano come dei normalissimi pod girando intorno a Cotton e la aiutano nella sua missione sparando ai nemici.

Presentato per la prima volta all'ultimo C.E.S. di Chicago, Metal Head era stato uno dei game che aveva impressionato maggiormente il pubblico e questo nonostante stesse girando utilizzando uno solo dei due chip custom SH2 del 32X. Detto questo tenetevi forte perché tra poco potrete gustarvi un marasma di foto riguardanti questo sugosissimo titolicchio. Ok guys it's Metal Head time!

a cura di Fabio Ravetto

Non c'è alcun dubbio: i giapponesi devono avere per forza un debole per i mega-disastri cittadini! Ormai non si contano più le volte in cui Tokyo è stata completamente rasa al suolo da una passeggiata di Gozzilla, per non parlare poi delle visitine fatte da Mazinga, Jeeg e compagnia bella. In molti casi infatti i protagonisti di queste allegre scampagnate sono degli enormi robot ultra-corazzati, alcuni dei quali erano stati inizialmente progettati per servire l'uomo (tanto lo sappiamo che va sempre a finire male!). Ma proprio quando tutto sembra ormai perduto ecco che dal nulla spunta, a cavallo di un cammello (meccanico, of course!) il solito prode guerriero che, incurante della propria incolumità si scaglia, da solo, contro un marasma di nemici nel tentativo di salvare il nostro povero pianeta. Bene, detto questo immagino che voi vorrete sapere cosa diavolo c'entra tutto ciò con **Metal Head**, vero? Bah, proprio non lo so, comunque, se vi interessa davvero tanto, vedrò di tirarvi fuori qualche informazione. Allora, realizzato tramite una prospettiva in prima persona, **Metal Head** sembra, ad un primo colpo d'occhio, quasi un mix tra **Doom** e **Virtua Racing Deluxe**. Il game infatti presenta un'ambientazione di gioco simile a quella già vista nel titolo di casa id realizzato però, questa volta, non più con una grafica bitmap, ma tramite un sistema di poligoni ombreggiati. L'azione di gioco ruota attorno alla squadriglia Metal Head; una task force che, grazie all'aiuto di una serie di enormi robot, dovrà vedersela con il risorgente terrorismo che da qualche tempo a questa parte impesta il lungo e in largo il nostro povero pianeta. I ribelli si sono infatti infiltrati in molte delle città che aderiscono alla nuova Federazione mondiale ed ora tentano in tutti i modi di distruggere la pace e l'armonia recentemente raggiunte dopo il primo Concilio per la Sicurezza Mondiale. E' in questo scenario che entra in gioco la squadra Metal Head il cui compito sarà quello di eliminare questi gruppi di pazzi esaltati. Passando ora alla parte meramente tecnica, appare chiaro che i vari mech presenti in **Metal Head** sono una prova più che convincente delle grandi capacità grafiche del 32X nella gestione di poligoni ombreggiati. Inoltre tutti i vari movimenti e le animazioni risultano anche incredibilmente fluidi, il che ha davvero del miracoloso soprattutto se si considera che tutte le animazioni sono calcolate dalla macchina in tempo reale! Ma non è finita qui: infatti lo scenario entro il quale ci troveremo ad operare sarà costituito da una serie di città, tutte interamente mappate, e dannatamente ricche di dettagli! E' un vero peccato che voi non possiate gustarvi la velocità e la fluidità di **Metal Head**, ma che ci volete fare? Non si può avere tutto dalla vita!

Brutto vandalo maledetto, fila via dal mio muro!

...e alla vostra sinistra potete ammirare il palazzo in cui è stato girato New Jack City...

C'ERA UNA VOLTA...

Mentre il nostro pianeta si prepara ad entrare silenziosamente in un nuovo millennio di vita, il destino dell'intera umanità appare abbastanza incerto. Infatti, ultimamente, molti paesi sono stati teatro di una serie abbastanza preoccupante di rivolte che hanno coinvolto anche alcune tra le grandi potenze continentali. La situazione è tutt'altro che rosea, tuttavia esiste ancora una tenue speranza per il futuro. Nacque così la Federazione Terrestre, un'organizzazione il cui primo obiettivo fu, ovviamente, quello di sedare le varie rivolte scoppiate un po' ovunque. Fortunatamente il tentativo ebbe successo e così sull'intero pianeta tornò a regnare la pace. Una pace che però venne interrotta cinque anni dopo quando alcune persone, poco soddisfatte della situazione di estrema calma che si era venuta a creare, cominciarono a dare il via ad una serie di atti terroristici. In un primo momento la Federazione si dimostrò incapace di fronteggiare una simile situazione così, dopo una serie di riunioni, il Concilio di Sicurezza decise di istituire una nuova squadra di polizia equipaggiata con i più sofisticati mezzi a disposizione dalla tecnologia terrestre. Nacquero così i Metal Head!

Ok fratello, la strada è finita. Vieni avanti con gli artigli alzati!

Hasta la vista, baby!

JEEG ROBOT D'ACCIAIO

Come solitamente accade in questi casi, anche qui le forze nemiche sono dotate di una artiglieria davvero notevole che spazia dai semplici fucili a veri e propri mech corazzati. Tutti questi andranno completamente distrutti prima di poter accedere alla missione seguente. Inoltre i mezzi più vulnerabili ai nostri colpi (ovvero le jeep e i camion da trasporto) saranno scortati da vari stormi di aerei. Questi più che rivelarsi un vero e proprio ostacolo per l'eliminazione dell'obiettivo risultano dei mezzi dannatamente pericolosi, in grado di infliggerci pesantissimi danni. Per quel che riguarda invece l'arsenale offensivo dei nostri avversari questo include sia una serie di soldati robotizzati, ovvero dotati di robot privi di armi (ma che dovranno essere ugualmente messi fuori combattimento), sia di mech appartenenti alla classe Metal alcuni dei quali sono dannatamente simili ai vostri Metal Head! Butta male gente!

TIME OUT

Una caratteristica abbastanza importante di questo **Metal Head** è data dalla presenza di un malefico orologino che scandirà il tempo nel quale dovremo riuscire a terminare la missione. Questo fa sì che il gioco si trasformi da un ordinario game di caccia e distruzione in una vera e propria corsa al massacro dove, a farne le spesa, saranno, ancora una volta, i cattivoni di turno; o almeno così si spera!

Chissà perché i robot prendono sempre ispirazione da rettili... Non sarebbe forte un bel droide

Quel robot non s'è fermato allo stop. Riderà meno quando gli arriverà la multozza a casa...

NATURAL BORN KILLERS

Così come in **Virtua Racing**, anche **Metal Head** ci offre la possibilità di avere ben quattro diversi tipi di visuali. Dopo esserci sciroppati il solito briefing che precede ogni missione ci troveremo finalmente a mordere un po' d'azione sul campo. Inizialmente la prima visuale ci proporrà una bella inquadratura dal coppino del nostro robottone, tuttavia ci sarà possibile modificare l'inquadratura a seconda delle nostre esigenze epidermiche. Potremo vedere lo svolgersi delle varie azioni, oltre che con l'ormai canonica visuale in prima persona, tramite un'inquadratura a volo d'uccello. Sicuramente però il feeling migliore viene fornito dalla telecamera posta ai piedi del mech; accidenti raga' sembra quasi di trovarsi in una vera e propria strada! Ma questo non è tutto, infatti con il progredire del gioco verranno messi a nostra disposizione anche una bella serie di missili teleguidati (con una camera posta proprio sulla punta) il che ci permetterà di prendere comodamente la mira prima di spedire i nostri nemici al creatore. A grandeee!

TOCCA FERRO!

Nonostante siano stati costruiti impiegando tonnellate di ferro, acciaio, titanio e plasticozza i nostri Metal Head risultano dei mech dannatamente leggeri ed agili (sapete, sono stati progetti da quelli della Federazione!). Il loro sistema di controllo include i classici movimenti che ormai siamo abituati ad effettuare in ogni gioco di questo genere (ovvero avanti, indietro, destra, sinistra) oltre ai quali però è stata aggiunta anche una nuova opzione che ci permetterà di lanciare il nostro robottone in una folle corse

OBIETTIVO: GRANDANGOLO

Come in ogni game che si rispetti, anche qui, prima di entrare in azione, verrete sottoposti al solito briefing pre-missione. A darvi tutte le informazioni di cui avrete bisogno però, questa volta non saranno una serie di spie o dei super strateghi militari bensì alcuni membri della Federazione. Davvero niente male, soprattutto se consideriamo che questi saranno anche le stesse persone che si occuperanno della manutenzione e del potenziamento del nostro mech ogni volta che riusciremo a completare con successo una missione. Scusi, per caso non siete anche architetti, sapete devo rinnovare l'arredamento di casa e così...

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
SHOOT'EM UP
USCITA
MARZO

Metal Head: praticamente uno che ascolta solo Anthrax e Slayer...

FULL METAL JACKET

Il sistema d'armi del vostro mech è costituito principalmente da quattro diversi cannoni. Situati sulle braccia del vostro Metal Head e in grado di operare indipendentemente l'uno dall'altro, le armi sono selezionabili tramite la pressione di un testo. La vostra cannoneria, che potrà essere potenziata ogni volta che porterete a termine una missione, è costituita da un raggio laser e da un cannone a catena (entrambi dotati di un numero praticamente infinito di colpi). Avrete inoltre a disposizione anche un limitato numero di missili a ricerca ed alcune utilissime mine che vi permetteranno di eliminare, senza grosse difficoltà, anche gli avversari più ostici. Mitico!

ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel.Fax 02/951.35.70 Tel. 02/9511069

PREZZI COMPETITIVI ! !

GAME BOY + GIOCO L. 121.000

Titolo	Prezzo
FIFA INTERN. SOCCER	......
TARCHAN KING OF THE JUNGL	......
WWF RAW	......
USHRA MONSTER TRUCKS	61.000
ADVENTURE ISLAND 2	60.000
ASTERIX	59.000
BART SIMPSONS VS JUGGE.	58.000
BATMAN RETURN OF JOKER	64.000
BATTLETOADS	45.000
BATTLETOADS VS DRAGON	63.000
BLUES BROTHERS	47.000
BUBBLE BOBBLE 2	48.000
BUGS BUNNY 2	51.000
CASTELVANIA ADVENTRE	33.000
CHASE H.Q.	59.000
CHESSMASTER 2	49.000
DARWING DUCK	49.000
DUCK TALES 2	51.000
DUCK TALES	49.000
DONKEY KONG	71.000
EMPIRE STRIKE BACK	48.000
F1 RACE (CON ADATT 4 PLA)	57.000
F-15 STRIKE EAGLE	51.000
FELIX THE CAT	37.000
FERRARI GRAN PRIX CHALL	57.000
FIGHTING SIMULATOR (2 IN 1)	59.000
FLASH GORDON	47.000
FLINSTONES	47.000
FOUR GAMES IN ONE CART	83.000
GOALI	45.000
HUDSON HAWK	55.000
JACK NICKLAUS GOLF	46.000
KICK OFF	41.000
KO BOXING	39.000
LITTLE MERMAID	65.000
MICKEY'S DANGEROUS C.	45.000
MORTAL KOMBAT II	59.000
MORTAL KOMBAT	51.000
NINJA BOY 2	54.000
NORTH STAR	45.000
NBA JAM	66.000
PACMAN	46.000
PARASOL STARS	41.000
POPEYE 2	52.000
PRINCE OF PERSIA	52.000
RACIN FIGHTER	53.000
REVENGE OF THE GATOR PIN	42.000
ROBOCOP 2	41.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	49.000
SNOOPY'S	52.000
SOCCER MANIA	44.000
SPIDERMAN 2	42.000
SPIDERMAN X-MAN	55.000
SPIDERMAN 3	49.000
STAR TREK	57.000
STAR WARS	46.000
SUPER MARIOLAND 1	41.000
SUPER MARIOLAND 2	49.000
SUPER MARILAND 3	58.000
TENNIS	39.000
TERMINATOR 2	49.000
TERMINATOR 2 ARCADE	53.000
TETRIS 2	69.000
TURTLES III	52.000
TURTLES II	58.000
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	59.000
ULTIMA: RUNES OF VIRTUE	45.000
WE'RE BACK	51.000
WINTER OLYMPICS	69.000
WWF SUPERSTAR	53.000
ZELDA	64.000
ZOOL	66.000
POWER RANGERS	TELEF.
LAMBORGHINI	TELEF.
ELITE SOCCER	TELEF.
CAPITAIN AMERICA	TELEF.
TARZAN	TELEF.
STAR TREK 3	TELEF.
ROBOCOP VS TERMINATOR	72.000

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
PORTABLE CARRY ALL	29.000
NUBY AMPLIFICATORE	29.000
CAVO 2-4 GIOCATORI	22.000
HANDY BOY	61.000
HANDY GAME MACHINE	49.000
LIGHT MAGIC LENTE	27.000
CASSE MICROSOUND	49.000
PRO PUCH BORSA MORBIDA	39.000
SOUND BOOSTER	29.000
ALIMENTATORE	29.000
MARSUPIO	25.000

GAME GEAR + GIOCO L. 205.000

Titolo	Prezzo
POWER RANGERS	DISPON.
OVERBOARD	......
DROPZONE	......
SAMURAI SHODOWN	......
ALADDIN	62.000
ALESTE 2	62.000
ALIEN 3	49.000
AX BATTLER	42.000
BATMAN RETURN OF JOKER	53.000
BATTLETOADS	68.000
CHASE H.Q.	52.000
CHUCK ROCK	45.000
CLIFFHANGER	66.000
DESERT STRIKE	58.000
DONALD DUCK 2	61.000
DRACULA	42.000
ECCO THE DOPLHIN	62.000
FATAL FURY SPECIAL	83.000
FORMULA 1	64.000
GLOBAL GLADIATORS	52.000
GP RIDER	66.000
HYPER PRO BASEBALL	60.000
LAND OF ILLUSION (MICKEY)	68.000
LAST ACTION HERO	54.000
MAPPY LAND	29.000
MORTAL KOMBAT	54.000
MORTAL KOMBAT 2	76.000
NBA JAM	63.000
NINJA GAIDEN	51.000
OUTRUN	42.000
PGA TOUR GOLF	47.000
PREDATOR 2	59.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
PUTT AND PUTTER	41.000
RIDDICK BOWE BOXING	63.000
ROAD RUSH	86.000
ROBOCOP III	59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000
SCRATCH GOLF	69.000
SHINOBI	49.000
SHINOBI II	73.000
SONIC CHAOS 3	74.000
SONIC DRIFT	79.000
SONIC 2	51.000
SPIDERMAN RETURN	76.000
STAR TREK	79.000
STAR WARS	77.000
STREET FIGHTER II	59.000
STREET OF RAGE	48.000
STREET OF RAGE II	61.000
STRIDER 2	49.000
SUPER GOLF	55.000
SUPER KICK OFF	55.000
SUPER MONACO GP II	54.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER SPCAE INVADERS	49.000
T2 JUDGMENT DAY	59.000
T2 ARCADE GAME	62.000
TOM & JERRY	46.000
ULTIMATE SOCCER	59.000
USURA MONSTERTRUCKSW.	73.000
WIMBLEDON TENNIS	59.000
WWF RAW	73.000
WOLF CHILD	64.000
WORLD CUP SOCCER	63.000
ZAN GEAR	29.000
CHAKAN	47.000
DYNAMITE HEADDY	OFFERT
COSMIC SPACEHEAD	52.000
FIA INTERNATI. SOCCER	92.000
DRAGON	TELEF.
ROAD RUNNER	49.000
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
SONIC E TAILS 2	OFFERT
STRIDER RETURNS	49.000
PGA TOUR GOLF 2	73.000
X-MEN	88.000
WORLD CLASS LEADERB.	51.000
WIMBLEDON TENNIS	59.000

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
TV TUNER	199.000
ALIMENTATORE	29.000
BIG GAER x2.5	21.000
POWER PACK	37.000
MASTER GEAR CONVERTER	43.000
GEAR TO GEAR	26.000
BIG WINDOW	29.000
CARRY CASE MORBIDO	29.000

ALTRI ACCESSORI TELEFONARE !

PANASONIC + 3DO L. 974.000

Titolo	Prezzo
FIFA INTERNAT, SOCCER	153.000
PLUMBER'S DON'T ...	......
ALONE IN THE DARK	109.900
BURNING SOLDIER	114.000
DRAGON'S LAIR	112.000
DEMOLITION MAN	142.000
ESCAPE FROM MONSER	126.000
JURASSIC PARK	149.000
MAD DOG 2	146.000
MEGARACE	119.000
MICROCOSM	146.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	126.000
ROAD RUSH	120.000
SAMURAI SHADOWN	149.000
SLAYERS	133.000
SHADOW	157.000
SOCCER KID	112.000
SUPER STREET FIGHTER 2 T.	166.000
WING COMMANDER	117.000
TOTAL ECLIPSE	152.000
ULTRA MAN	120.000
WAY OF WARRIOR	152.000
THE NEED FOR SPEED	149.000

MASTER SYSTEM

Titolo	Prezzo
ACTION FIGHTER	49.000
AIR RESECUE	40.000
ALEX KIDD	49.000
ALIEN 3	59.000
ALIEN STORM	40.000
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BACK TO THE FUTURE III	49.000
CASTLE OF ILLUSION	59.000
CHAMPION OF UROPE	57.000
CHUCK ROCK	45.000
DESERT STRIKE	.....
DRACULA	65.000
GAUNTLET	57.000
GHOSTBUSTERS	57.000
G-LOC	51.000
GOLDEN AXE	52.000
INCREDIBLE HULK	118.000
INDIANA JONES	59.000
JUNGLE BOOK	.....
KICK OFF	65.000
MICROMACHINES	.....
MOONWALKER	33.000
MORTAL KOMBAT 2	85.000
NINJA GAIDEN	51.000
PACMANIA	45.000
PREDATOR II	47.000
PRINCE OF PERSIA	65.000
RAMBO III	57.000
RAMPART	38.000
RENEGADE	.....
RESECUE MISSIION	43.000
ROAD RUSH	94.000
SAGAIA	42.000
SENSIBLE SOCCER	.....
SHADOW DANCER	69.000
SHINOBI	41.000
SMASH HITS	47.000
SONIC 2	.....
SPACE GUN	.....
SPEEDABALL	41.000
STAR WARS	.....
STREET OF RAGE	.....
STRIDER	44.000
SUPER KICK OFF	.....
SUPER MONACO GP	65.000
SUPER MONACO GP II	.....
SUPER SPACE INVADERS	.....
SUPER TENNIS	41.000
TERMINATOR	.....
TERMINATOR 2	.....
NEW ZELAND STORY	41.000
THRE NINJA	42.000
WORLD CUP USA 94	89.000
XENON 2	45.000

PER ALTRI TITOLI E NOVITA' NON IN LISTINO TELEFONARE

NEO GEO CD L. 1.050.000

Titolo	Prezzo
AERO FIGHTERS 2	95.500
BASEBALL STARS 2	79.000
FATAL FURY SPECIAL	87.000
KING OF FIGHTERS 94	95.000
KING OF THE MONSTERS 2	84.000
SAMURAI SPIRITS	87.000
SUPER SIDEKICKS 2	79.000
TOP PLAYERS GOLF	84.000

ATARI JAGUAR VERSIONE PAL L. 650.000

Titolo	Prezzo
RAIDEN	125.000
TEMEPEST 2000	141.000
WOLFSTEIN 3D	141.000
ALIEN VS PREDATOR	152.000
DOOM	157.000
CLUB DRIVE	125.000
DRAGON	134.000

NINTENDO NES

Titolo	Prezzo
ADVENTURE ISLAND 1	59.000
ADVENTURE MAGIC KIMNDOM	55.000
BATMAN	55.000
BATMAN RETURN OF JOKER	61.000
BATTLETOADS	59.000
CASTELVANIA 3	56.000
DR. MARIO	.....
F15 STRIKE EAGLE	59.000
GARGOYLES QUEST 2	45.000
GHOSTBUSTERS 2	63.000
GREMLINS 2	53.000
LEMMINGS	59.000
LITTLE SAMSON	50.000
MEGAMEN 2	63.000
MEGAMEN 4	.....
METAL GEAR	.....
PAC-MAN	.....
PRINCE OF PERSIA	57.000
SHADOW WARRIOR 2	67.000
SHADWO GATE	.....
SKY OR DIE	.....
SNAKE REVENEGE	.....
SUPER OFF ROAD	.....
SUPER SPIKE V'BALL	48.000
TALE SPINE	53.000
TERMINATOR 2	56.000
TURRICAN	50.000
WIZZARD E WARRIOR 3	50.000
WORLD WRESTLING	52.000
WWF STEEL CAGE	52.000
ZELDA 2	59.000

SEGA 32X L. 475.000

Titolo	Prezzo
DOOM	TELEF.
STAR WARS	TELEF.
VIRTUA RACING DELUXE	TELEF.

CONSOLLE SEGA SATURN L. 1.463.000

E' DISPONIBILE IL LISTINO PER RIVENDITORI - PER INFORMAZIONI TELEFONARE !

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - Importazione Diretta - NOVITA'

La concorrenza, com'è noto sin da quando una vecchia canzone diceva "ogni cosa tu puoi fare, io posso fare di più", sortisce a volte effetti positivi spingendo le persone a produrre (o almeno a cercare di produrre) qualcosa di livello sempre più alto rispetto al prodotto proposto dai diretti concorrenti. Questo almeno è quello che dovrebbe succedere in teoria e, nella pratica, Nintendo e Sega ci hanno dimostrato quanto sia possibile a volte. Quando il Super Nintendo è stato in grado di meravigliare col suo Stunt Race FX, gli utenti Megadrive si sono presi la loro rivincita qualche mese più tardi quando sono stati magnificati da Virtua Racing. E quando Zelda sembrava l'unico gioco di ruolo degno di portare questo nome e faceva del Super Nintendo portavoce unico ed indiscusso di tale categoria, ecco che il Megadrive se ne usciva con quel po' di gioco denominato Soleil (o Ragnacenty) e per la seconda volta sfatava un mito. In effetti, ormai da anni, Megadrive e Super Nes vivono un quotidiano antagonismo fatto di botta e risposta, ma sino ad ora gli utenti di Super Nintendo parevano avere un piccolo vantaggio: un piccolo idraulico e il suo go-kart. In quel caso la Sega davvero non ha avuto risposta al clamoroso successo di Super Mario Kart e il minuscolo idraulico Nintendo aveva le stesse probabilità di essere convertito su Megadrive quante ne ha Rocco Siffredi di diventare docente di Italiano all'Università Cattolica. Ma quando si pensava che la Sega avesse ormai accusato il colpo, ecco spuntare la UbiSoft a farsi portavoce di giustizia...

Tramite l'apporto di vecchie conoscenze già note con il nome di Vivid Image (gli stessi, per intenderci, che hanno curato la realizzazione di Second Samurai) la UbiSoft non cerca solamente di bissare il successo di Mario Kart per il Super Nintendo, ma addirittura di proporre un gioco che, pur basato sulla stessa struttura, non si riduca solamente ad una squallida scopiazzatura dello stesso, ma contenga elementi tali a farlo divenire un vero e proprio capolavoro che tutti ricorderanno quale IL gioco di go-kart e non solo come UN gioco di go-kart. Street Racer è il risultato del loro lavoro e la controparte per Super Nintendo è stata definita quale uno dei più bei giochi facenti uso dell'ormai arcinoto Mode 7. Questo è quello che è stato possibile realizzare per Nintendo, ma di certo il 16 bit di casa Sega difetta di questa facilitazione ed è dunque ipotizzabile che i programmatori abbiano affrontato non pochi problemi per ricreare uno scorrimento all'altezza della precedente versione. O forse non è proprio così?

MORTI PER VINCERE

Stephane Koenig, uno dei programmatori di **Street Racer** spiega una delle peculiarità del gioco: "In **Street Racer** solo le prime quattro auto classificate si qualificano, ma anche le altre possono ottenere dei punti; potete incrementare il vostro punteggio raccogliendo stellette durante le gare, grazie ai sorpassi o vincendo qualche giro. Potete inoltre acquisire dei punti bonus effettuando delle partenze a razzo: con una perfetta combinazione di tasti è infatti possibile balzare alla prima posizione sin dalla partenza. Sta a voi mantenerla sino alla fine della gara...".

CHE LO SHOW ABBIA INIZIO!

La presente simulazione di go-kart vanta lo stesso stile grafico-demenziale che caratterizzava anche l'ottimo **Mario Kart** e, oltretutto, lo rende assai più accattivante ed ancora più beota. Ve ne accorgerete sicuramente dal set di personaggi a disposizione presenti per un numero totale di otto. Questi tarpani possiedono diversi attributi che si esprimono in parametri di Accelerazione, Velocità, Abilità nella guida, Attacco e Difesa. Ognuno degli otto concorrenti possiede oltretutto un proprio tracciato dove regna supremo. Ma ecco gli otto personaggi che prenderanno parte alla contesa...

Hodja Nasreddin

Il simpatico vecchietto arriva direttamente dalla Turchia. Dal lontano paese si è portato dietro un mantellino per mezzo del quale l'arzillo anziano può spiccare balzelli tutt'altro che sciatalgici, ottimi soprattutto per far prendere al veicolo migliori angolazioni in caso occorrano movimenti più drastici della classica sterzata. Le sue mosse speciali includono un campo di forza e delle scariche elettriche frutto di migliaia di anni di pratica sulle tortuose strade di Istanbul. Quello di cui il vecchio è maggiormente carente sono difesa e velocità, ma in quanto a controllo del proprio veicolo il nonnino non ha rivali (a parte Sumo col quale disputa un testa a testa).

Frank

Praticamente un giovane: l'amico ha solo un centinaio di anni, ma che volete che siano contro i 4.003 di Hodja... Praticamente il Ridge degli anni Duemila, questo simpatico clone di Frankestein possiede una Cadillac modello Diabolico Coupé (ricordate?) dal quale ha ereditato un paio di ali di pipistrello che sfoggia sulle portiere e che gli conferiscono una grande accelerazione. Peccato non si possa dire altrettanto della pessima velocità... Il macigno possiede una forza cospicua che si basa sui suoi attacchi spettrali ed una buona difesa frutto probabilmente della sua stazza. Neanche a dirlo il suo territorio è un cimitero dove l'amico si esibisce in demoniaci attacchi ai malcapitati di turno.

Suzulu

Un guerriero Zulu e il suo veicolo è quanto di più originale si possa trovare sul mercato: un agglomerato di pietre e bastoni. L'amico pelle nera possiede una difesa davvero ridicola, ma un buon controllo del proprio veicolo che ha dotato oltretutto di turbo, nonché di lance tramite il quale può sferrare i propri attacchi. In ultima istanza può utilizzare un piccolo incantesimo voodoo.

Biff

Il classico picchiatore di turno, contraddistinto da una bella capoccia pelata. Il tizio guida una 4x4 ed ä armato di una mazza da baseball per cui non è del tutto salutare transitare nelle sue vicinanze. Il suo tracciato è un semplicissimo ovale, tanta deve essere la materia grigia che tiene nel cervello.

Surf Sister

Praticamente una vamp, non ultimo il fatto di essere l'unica pulzella della compagnia circondata unicamente da sette rappresentanti del sesso forte, con la bava alla bocca per giunta. Il suo veicolo possiede caratteristiche buone in ognuno dei cinque parametri. Nel bagagliaio oltretutto cela una quantità illimitata di palloni da spiaggia e naturalmente il luogo a lei più congeniale è la riviera marina.

Raphael

Ma vieni! C'è pure l'italiano: il tizio in questione è un riccone dall'aspetto semplicemente paradisiaco (ti credo, mai sentito parlare della bellezza dell'uomo nostrano?) che monta sulla sua quattroruote un impianto stereo da capogiro con due enormi casse in grado di risvegliare un morto. Attacca gli avversari anche con la fida catena che, guarda caso, non può che essere d'oro. Io la prenderei... non in faccia, per intenderci.

Sumo San

Ecco che dal futuro arriva un lottatore di Sumo Yokozuna con una quattroruote letteralmente seppellita da una montagna di gadget altrettanto futuristici. Armata con acqua (?!?) e in grado di generare potenti scariche elettriche, è una perfetta miscela fra velocità, attacco e maneggevolezza. Il circuito a lei dedicato è una sfavillante città del futuro.

Helmut Von Pointenegger

Praticamente un mito. Avete presente il Barone Rosso? Eccolo redivivo, tanto di baffi e monocolo. Assomiglia incredibilmente a mio nonno (e un bel chi se ne frega no? NdSimon) ed il suo veicolo ha la capacità di tramutarsi in un vero e proprio biplano, residuato della guerra del '15-'18, nonché di lanciare un bel paio di lame rotanti. Anche il vecchietto sa difendersi bene e pilotare alla grande il proprio mezzo, tuttavia in attacco non è niente di irresistibile. Lo stage che lo vede protagonista è, ovviamente, un campo d'aviazione in disuso.

CASA PRODUTTRICE
UBISOFT

GENERE
ARCADE

USCITA
APRILE 1995

SIAMO ALLA FRUTTA

Non dimentichiamoci di menzionare i due stage bonus principali: Soccer e Rumble. L'opzione Soccer è completa nonché altamente giocabile: tecnicamente identica alla controparte per Super Nintendo differenzia essenzialmente per il fatto che il mitico modulo a quattro giocatori è stato ridotto nella presente versione a due. Vi sono altresì tre diverse velocità di gioco, nonchè la possibilità di scegliere vari tipi di campo. L'opzione Rumble deve ancora essere completata, ma pare proprio che in entrambi i modi di gioco siano a disposizione tutti gli otto giocatori del set originario e che nella fattispecie la seconda opzione preveda un gioco composto di quattro giocatori in cui sbattere i rimanenti avversari fuori dell'arena.

La rivista che vi guida alla scoperta del multimedia su PC e Macintosh • L 19.900
CD-ROM Oggi
Edizione italiana di CD-ROM Today
Numero 2 Dicembre 1994
FUTURA PUBLISHING
Globale
Nell'universo multimediale con il meglio del software su CD-ROM!
I mondi possibili
Tutti i giochi su CD e la recens
dei migliori atlanti multim
E' IN EDICOLA!
La rivista non può essere venduta senza il CD-ROM
Doppi
Macin
CD-ROM Oggi
Edizione italiana di CD-ROM To
Non può essere venduto separatamente
Fantastico!
... oltre 400 floppy disk su un solo CD-ROM!
• Le demo dei migliori giochi per PC e Mac: Theme Park, Labyrinth of Time, SimCity Enhanced e molti altri!
• Recensioni interattive!
• Leggete subito il sommario sul retro di copertina della rivista!
650Mb!
FUTURA PUBLISHING
I file contenuti nel presente CD-ROM sono quelli dell'edizione inglese, CD-ROM Today
2
• La musica pop si fa interattiva
• Le ultime da Microsoft
• Comprare un lettore per CD
Sommario del disco in quarta di copertina
Spedizione in Abb. Post. 50% Milano

STARG

Man mano che l'uomo si spinge sempre più in la nelle scoperte e alla conquista dell'universo, cresce anche la sua insaziabile sete di conoscenza. Naturalmente questa strana sindrome colpisce un po' tutti e così, per l'ennesima volta, noi poveri terrestri ce la dovremo ancora vedere con un manipolo di alieni intenzionato a portarsi via qualcosa di più che una statuetta della torre di Pisa e un paio di cartoline del nostro bel pianeta. Questa è la base per **Stargate**, un action movie con protagonista Kurt Russell e che, guarda caso, è anche l'ultima licenza di casa Acclaim. Ambientato in un futuro non molto remoto la trama di **Stargate** ruota attorno ad un gruppo di archeologi che si sono imbattuti in una serie di antichi artefatti egiziani e che recavano incisi una serie di strani quanto misteriosi geroglifici. Il capo della spedizione, Daniel Jackson (impersonato da James Spader), decide di provare a decifrare le oscure incisioni e, dopo una serie di estenuanti tentativi, viene a conoscenza dell'esistenza di un portale per un'altra dimensione. Naturalmente la curiosità che deriva da questa scoperta è veramente notevole e così il caro James decide di aprire il portale. Trascorso un po' di tempo dall'apertura dello **Stargate** però, tutti i membri del suo gruppo cominciano a sparire uno alla volta, rapiti da una misteriosa razza aliena incredibilmente somigliante alle antiche divinità egiziane. Sembra pazzesco, ma queste creature sono giunte fino a noi attraverso un buco spazio-temporale. A questo punto fa il suo ingresso in scena il buon vecchio Kurt Russell che, nei panni del Colonnello Jack O'Neil, insieme alla sua banda di marine, decide di risolvere la spiacevole situazione con la classica diplomazia terrestre. Passando attraverso il cancello O'Neil e i suoi ragazzi si trovano così scaraventati all'interno di un mondo totalmente nuovo e sconosciuto, popolato da un mix di alieni e di esseri umani provenienti dall'età dei faraoni. Inutile dire che la combriccola di giovani marmotte non ebbe certo un benvenuto molto cordiale, ma la cosa peggiore fu che il manipolo di prodi guerrieri venne a conoscenza di un folle piano per la conquista della Terra. Ora, poiché il game ricalca la trama del film, il nostro compito sarà quello di combattere quest'ennesima razza aliena nel tentativo di salvare il futuro del nostro pianeta. O almeno così si spera!

IO NON TI CONOSCO...

A un primo colpo d'occhio **Stargate** assomiglia molto all'ultima licenza realizzata dalla Acclaim, ovvero **Alien 3**. Anche qui infatti il gioco ruota attorno allo sprite di O'Neil che corre attraverso uno serie di scenari caratterizzati da uno scrolling multi-direzionale, massacrando alieni con un sacco di armi diverse. A parte questo però i due game sono sostanzialmente diversi. O'Neil comincia il gioco il gioco nel

deserto egiziano dove il gruppo di archeologi aveva scoperto gli artefatti e dove vi aspetta anche il caro Jackson. Da qui in poi l'azione subisce un brusco cambiamento; non più esplorazione senza una meta precisa, ma una serie di obiettivi che ci toccherà seguire e che ci condurranno fino all'ingresso della nuova dimensione al termine della quale vi toccherà vedercela con il capo degli alieni in persona, il malefico King Ra. In tutto, Stargate è composto da sei livelli, ognuno dei quali è diviso a sua volta in una dozzina di stage differenti, tutti impestati da un numero semplicemente smodato di schifidi esseracci alieni! Too Bad!

DIETRO LE QUINTE

La programmazione del codice di **Stargate** è stata curata dall'indaffaratissimo Croydon, tuttavia il game è stato anche sottoposto al controllo dell'inossidabile Tony Beckwith che, insieme ad un gruppo di sei programmatori, ha cercato di spingere la grafica ed il sonoro di Stargate a livelli mai visti prima. Ormai sono passati sei mesi dall'inizio dei lavori e sembrerebbe proprio che alla Acclaim siano molto soddisfatti dei risultati ottenuti.

GATE

A OGGNUNO IL SUO

Ciò che rende **Stargate** diverso da tutte le dozzine di platform game con blastaggio attualmente sul mercato è che il nuovo giochillo di casa Acclaim include anche una discreta varietà di puzzle und indovinelli vari. Un esempio di ciò può essere dato dalla fase in cui O'Neil viene inviato da Jackson alla ricerca di una ricetrasmittente che il loro gruppo aveva smarrito lungo la strada che li aveva condotti

agli scavi. Con il progredire del gioco però, i vari puzzle presenteranno altre caratteristiche e riguarderanno principalmente l'apertura del portale e la ricerca di oggetti che serviranno a porre fine al regno del caro King Ra. Tuttavia nelle prime fasi lo scopo principale del game sarà quello di riuscire a raccogliere tutta una serie di oggetti che si riveleranno indispensabili all'apertura dello Stargate mentre, nella seconda parte, dovremo riuscire ad attivare un simpaticissimo ordigno nucleare all'interno della dimensione parallela. In aggiunta alle varie sezioni platform, i ragazzi della Probe hanno cercato di includere nel gioco la maggior varietà di situazioni possibili, il che ci consentirà di poterci esibire in folli corse su carrelli minerari, il tutto condito da un sacco di sano e sempre ben accetto blastaggio di massa.

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SHOOT 'EM UP

USCITA
GENNAIO

L'ARMATA DELLE TENEBRE

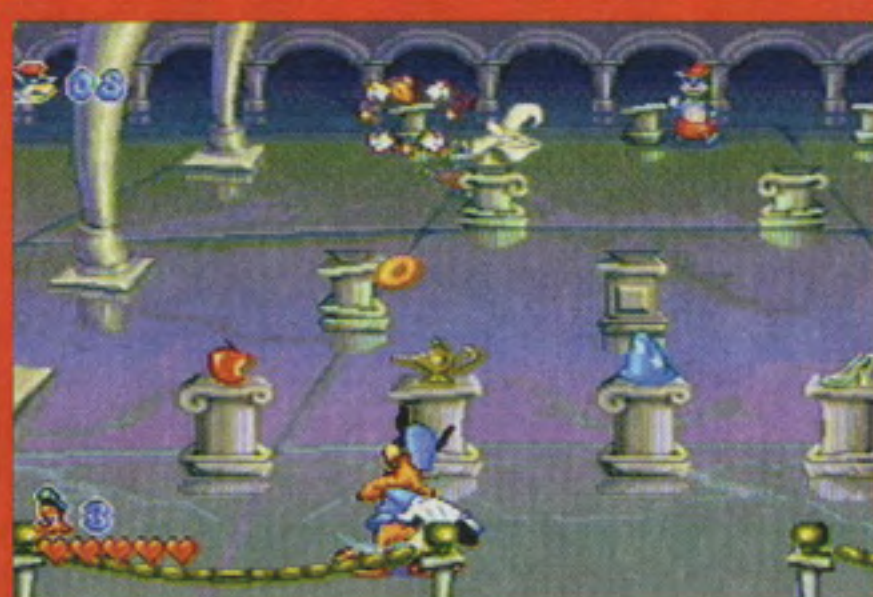
Senza ombra di dubbio gli avversari più ostici che dovremo affrontare in **Stargate** sono costituiti dalle guardie del corpo di Ra. All'inizio infatti ce la dovremo vedere quasi esclusivamente con scarafaggi e insetti simili ma, arrivati ad un certo punto, ci troveremo a dover fronteggiare questo manipolo di simpaticoni che, guarda un po', appartengono all'Ordine di Horus. In caso temiate di non riconoscerli non abbiate paura: infatti per vedere se sono loro vi basterà dare un'occhiata alla maschera che indossano. Se si tratta di un falco allora sarà meglio che cominciate a scappare!

Mettetevi nei nostri panni. Insomma, pensate che sia facile buttare giù dieci kappa per descrivere un gioco demenziale come questo? Sentite un po' qui: Bonkers è un gattone obeso (no, non è il cugino di Doraemon, Biomassa, non ti ci mettere anche tu) che passa tutte le sue giornate ad inseguire manigoldi e tamarri vari a bordo della sua scassatissima vettura...Ma che bello, ma che bello... Potrei andare avanti per altre tre pagine a raccontarvi la trama e i personaggi di **Bonkers** con tanto di box e riquadri vari, ma non ne vale assolutamente la pena. Simon oggi non c'è e quindi ho deciso di sfruttare lo spazio a mio disposizione per sensibilizzarvi attorno ad un problema drammatico. No, nessuno mi può zittire, questa volta, nemmeno tu Biomassa! È ora di basta con i giochi di piattaforme. Diciamolo una volta per tutte: 'sti platform obesi e carini hanno rotto. Giuro. Sono tutti così dannatamente uguali: in uno guidate un volpino acefalico, nell'altro uno scoiattolo idiota... Basta, devono morire tutti. Bonkers per primo. Negli ultimi mesi abbiamo visto **Zero The Kamikaze Squirrel, Aero The Acrobat, Mr. Nutz, Animanicas, Bubsy 2**: giuro che non riesco più distinguerli. E non ne vale nemmeno la pena, ora che ci penso. Dopo mezz'ora di gioco sopraggiunge una noia mostruosa... Insomma, non se ne può più. L'originalità in questi giochi è assolutamente inesistente: uno sa già cosa lo aspetta prima ancora di giocarli. Sdeng! Mi sono appena beccato una palata sul grugno e mi sono ripreso... L'ultima fatica della Capcom è un platform a scorrimento prevalentemente orizzontale da 8Mbit previsto per i primi di febbraio. Il piatto forte di **Bonkers** è costituito da una serie di sottogiochi esilaranti nei quali sarete chiamati a demolire dei muretti, acchiappare al volo delle ciambelle alla crema e inseguire i criminali in un clone di **Super Sprint**. Suona idiota. Beh, in effetti... Invece del bellissimo **Mickey Mouse** previsto mesi addietro e poi scomparso nelle nebbie di Avalon, la grande "C" ha pensato bene di diversificare la sua produzione abituale (picchiaduro, picchiaduro e, a volte, beat'em up) con un gioco su licenza Disney che ha già riscosso un buon successo per SNES. Sarà così anche per Megadrive? L'unico modo per saperlo è di leggere la recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**...

Ogni bambino vuole un gattino Do-ra-e-mon. È risaputo. Orbene, avremmo potuto stupirvi con la preview di un nuovo gioco ispirato al micione blu con marsupio e ciuski, ma dobbiamo accontentarci di quello che passa il convento: un platform intitolato Bonkers. Suvvia, non fate quelle espressioni da teste di cacio: questo gioco è targato nientepopodimeno che Capcom... No dico, Capcom, quelli di Super Street Fighter 2 e... Ehi, fermi, non girate pagina... Vi pregooo...

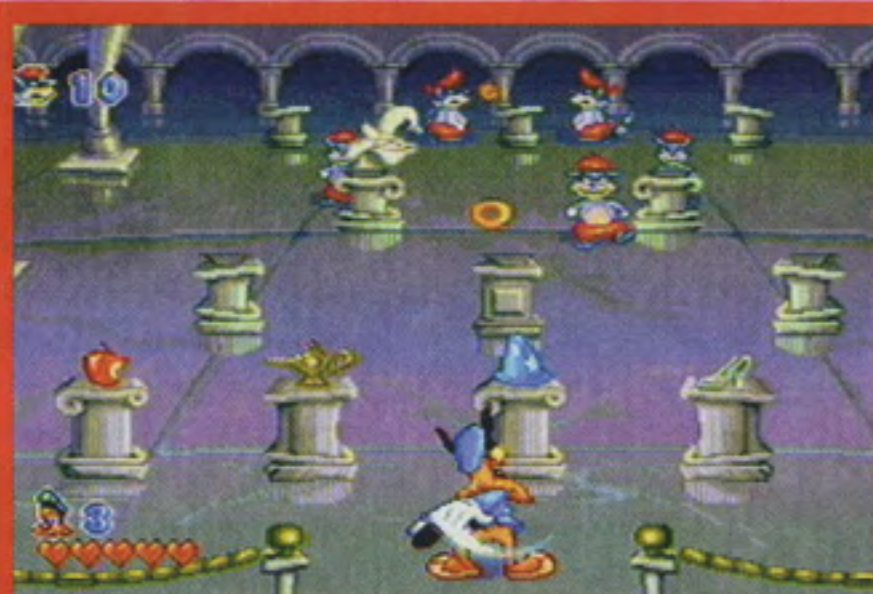
Bonkers, che fare?

Dopo "Com'era verde la mia valle", "Come sei caduta in basso Capcom". Prossimamente su queste pagine...

Il concept di Bonkers è più sottile di una Kraft...

Dunque, ci sono delle piattaforme, degli ascensori, qualche bonus... Mmm, mi sembra un platform game...

CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PLATFORM

USCITA
FEBBRAIO

I teenagers americani possono persino seguire la serie animata in TV... Adesso che lo sapete, non vorreste trasferirvi seduta stante negli States, eh?

Come potete vedere, Animaniacs è bellissimo e... Er, mi fanno cenno dalla regia che si tratta di Bonkers...

Ed eccolo qua, signore e signori: il terzo episodio di Road Rash è pronto a flippare nei nostri amatissimi Megadrive. Dopo la parentesi non troppo esaltante di Skitchin', l'Electronic Arts torna alle radici con un road-game radicale distruttivo. Mega Console ha l'anteprima completa...

Road Rash 3 comincia esattamente dove finiva il secondo episodio. A distanza di tre anni dall'uscita del leggendario Road Rash, la EA ha pensato bene di migliorare ulteriormente il migliorabile iniettando massicce dosi di ultraviolenza digitale e grafica di ottima fattura senza per questo alterare una struttura di gioco vincente. Lo scopo del gioco è sempre quello: vincere una gara motociclistica ad ogni costo, anche se questo implica prendere a catenate sul grugno i vostri rivali... Rispetto alle precedenti versioni, Road Rash III vanta pochissime novità: segnaliamo tuttavia che i tracciati sono stati graficamente impreziositi da soluzioni grafiche notevoli (le animazioni dei motociclisti sono state nettamente migliorate usando alcune delle tecniche impiegate per la versione 3DO) e sono stati creati nuovi personaggi. Sì, siamo d'accordo: era il minimo... Le gare di Road Rash III si svolgono in Giappone, Germania, Kenya, Inghilterra e persino Italia. Come nel precedente episodio, anche qui è possibile giocare in due contemporaneamente grazie ad un comodo split-screen. Oltre ad avversari particolarmente tenaci, dovrete prestare massima attenzione agli ostacoli disseminati un po' ovunque sul percorso: investire un muccone in mezzo alla strada potrà anche essere divertente, ma vi farà perdere un sacco di secondi importanti. Lo stesso vale per i cavalli o per i cervi che appaiono quando ormai non potete più evitarli... Un consiglio da amici: evitate frontali a 150 Km/h con le auto che provengono in direzione opposta alla vostra, pare provochi dei disturbi alle ossa... Concludendo, potremmo liquidare Road Rash III con un'espressione molto usata dagli inglesi: "*it's-more-of-the-same*", ovvero, è il solito gioco, auspicabilmente più bello. Recensione completa sul prossimo Mega Console...

Queste nuove moto giapponesi non sono molto comode da guidare: guardate in che razza di posizione bisogna mettersi...

Sì, vabbè, ma se ci si mettono anche gli elicotteri...

Mi raccomando, casco in testa ben allacciato, luci accese anche di giorno e prudenza, sempre (specie se andate a 260 Km/h su una ruota su una strada ghiacciata...)

Vai fratello, dammi il cinque…

Bellissimi i fondali in questo livello…

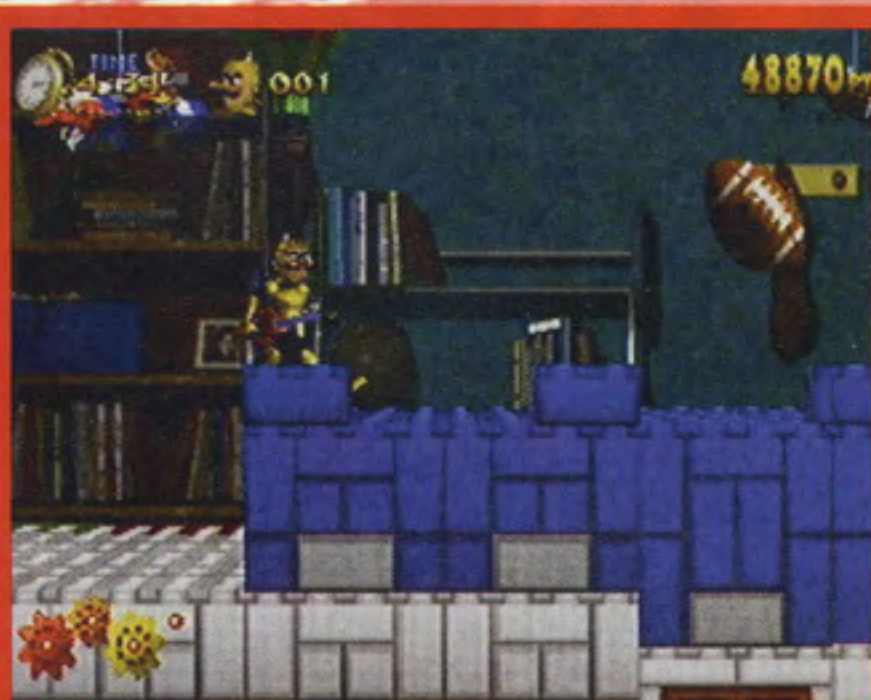
aHmmm… sì, la moto mi piace, ma la preferirei grigia e nera…

Sull'autobahn, si sa, non ci sono limiti di velocità, quindi… dateci dentro!

Aaargh… Gore! Splatter! Sangue! Violenza… Questi videogiochi moderni…

CLOCKWORK KNIGHT: PEPPEROUCHAU'S ADVENTURE

Finalmente.
L'attesa è finita: il CD di **Clockwork Knight: Pepperouchau's Adventure**, gira con baldanza nel lettore CD-ROM del SegaSaturn della redazione. Per capire l'emozione che segna questo momento magico, dobbiamo fare un passo indietro. Da dove spunta, infatti, questo soldatino a molla che, senza fare troppi complimenti, ha la pretesa di rimpiazzare una mega star mondiale del calibro di Sonic? Orbene, circa sei mesi fa, durante una conferenza stampa, il presidente della Sega of America Tom Kalinske, anticipò che la Sega stava preparando un nuovo personaggio-simbolo che avrebbe rappresentato per il Saturn ciò che **Sonic** è stato per il 16-bit Sega. Signore e signori, **Mega Console** è lieta di presentarvi il nuovo portabandiera della Sega: un soldatino di latta di nome Thomgala Pepperouchau!
Sorvolando sul fatto che la Sega poteva quantomeno scegliere un nome meno impronunciabile, dobbiamo ammettere che il debutto di questo simpatico cavaliere meccanico è persino più esaltante di quello di Grabbi in campionato contro la Lazio (ma smettila... NdZeman). Dietro a un paio di impertinenti baffoni neri si cela il protagonista di un platform game convenzionale solo all'apparenza. Ma andiamo con ordine.
La trama di **Clockwork Knight** è di una banalità esemplare. Diciamo "esemplare" per sottolineare come, nei videogiochi, l'intreccio narrativo, il plot sia del tutto irrilevante ai fini della qualità del prodotto. Anzi, generalmente sono proprio i giochi più convenzionali a riscuotere più successo, almeno tra il pubblico. La suggestiva introduzione animata di **Clockwork Knight** presenta la situazione: Toyland, il regno dei giocattoli, è minacciato dalle forze del male, capeggiate dal terribile Soltia. Invaghito di Chelsy - oggetto del desiderio da parte di Pepperouchau, il soldatino d'oro, e dal cavaliere d'argento, suo rivale in amore, ma compagno fedele nelle avversità - il malvagio Soltia arriva addirittura a rapirla. Va da sé che toccherà ovviamente a voi liberarla, con l'aiuto dei vostri numerosi amici. In concreto, dovrete attraversare una serie di livelli a scorrimento prevalentemente orizzontale superando i mille ostacoli e le mille trappole predisposte da Soltia, prima di arrivare all'archetipico scontro finale.

Questo mi ricorda un pupazzo che m'ha regalato da piccolo zia Ermenegilda e che ho usato come sturalavandini l'altroieri...

I Lego!!! A proposito, lo sapevate che Legoland si trova a Billund in Danimarca, eh? Ah, non ve frega niente?

Da un punto di vista estetico, segnaliamo che le soluzioni grafiche ottenute dai maghi della Sega sono semplicemente sbalorditive e vale la pena di illustrarle. Il parallasse tridimensionale di **Clockwork Knight** è semplicemente spettacolare ed accresce il notevolmente il realismo del gioco. Questo significa che, a tutti gli oggetti sono visibili prospetticamente, proprio come nella realtà. Di un cubo vedrete prima una faccia, poi superandola, ne vedrete un'altra. Nei platform convenzionali, a causa dell'assenza della terza dimensione, questo non avveniva. Per capire esattamente la differenza, vi consigliamo di fare una partita a **Clockwork Knight** su Saturn e poi a **Sonic** su Megadrive: l'effetto è scioccante, un po' come guardare un match dei Mondiali di calcio su una normale televisione, dopo averla vista su uno schermo ad alta definizione. L'immagine convenzionale vi sembrerà terribilmente "primitiva", "old", persino sfuocata.
Nonostante le apparenze, tuttavia, i personaggi di **Clockwork Knight** non sono il risultato dell'aggregazione di più poligoni, ma sono sprites mappati alla perfezione. In questo senso, potremmo dire che il 3D di **Clockwork Knight** è virtuale, doppiamente simulato. Ma all'uomo della strada questo importa ben poco: fatto sta che la grafica del gioco è a dir poco sensazionale.
Uno degli aspetti più interessanti di **Clockwork Knight** è la possibilità di interagire con tutti gli elementi del background. A questo proposito, abbiamo coniato un termine ad hoc, ossia "hyperattività". In effetti, parlare di semplice "interattività" di fronte alle possibilità offerte dal platform Sega è forse un miccino limitante. Pepperouchau può spostare, raccogliere e usare la maggior parte degli oggetti su schermo come mai prima d'ora. In alcune sezioni sarà necessario trovare l'aggeggio giusto per proseguire nell'avventura (nella miglior

RK KNIGHT:
'S ADVENTURE

tradizione dei platform, non manca infatti qualche enigma o puzzle da risolvere). Allo stesso modo, segnaliamo la presenza di numerose sezioni "segrete" e una gran quantità di power-up. Non fatevi ammaliare troppo dalla grafica debordante: avrete un tempo massimo per completare ogni livello (sono sei in totale) e se sforate sono guai. Nel corso della vostra avventura incontrerete avversari bizzarri ed originali che faranno il possibile per impedirvi di proseguire e liberare la povera Chelsy. Particolarmente ben riusciti i boss di fine livello, tra cui degli splendidi, ma deleteri, robot giganti che sembrano usciti da un episodio di Mazinga (avete presente la cover di questo numero di **Mega Console**? Ecco, siamo lì...). **Clockwork Knight** è un gioco fantastico che rappresenta un eccellente biglietto da visita per il Saturn. In attesa delle prossime meraviglie a 32-bit (**Panzer Dragoon**, **Daytona** e **Shinobi**, solo per citarne qualcuna), avrete di che scialarvi di fronte ai vostri amici...

Il secondo livello di CW è ancora più esaltante del primo...

Poteva mancare il nemico di fine livello? Certo che no, e infatti eccolo intento a scagliarci addosso il suo bel cilindrone...

PEPPEROUCHAU CONTRO IL RESTO DEL MONDO

Se con **Virtua Fighter** la Sega ha reinventato il genere dei picchiaduro, aggiungendo la terza dimensione, allo stesso modo possiamo dire che con **Clockwork Knight** siamo arrivati a concepire lo spazio del platform in senso tridimensionale. I personaggi perfettamente renderizzati di **Clockwork Knight** si muovono a loro agio in un ambiente che appare effettivamente profondo, "spesso". Fino ad oggi, solo la Nintendo è riuscita ad ottenere dei risultati soddisfacenti in questo senso, con **Donkey Kong Country** per SNES. Ma il platform Sega lo supera nettamente sul piano delle animazioni e della grafica...

L'unico gioco che si avvicina vagamente allo standard di Clockwork Knight è Donkey Kong Country della Nintendo...

...ma il platform Sega è tutta un'altra cosa...

COMMENTO

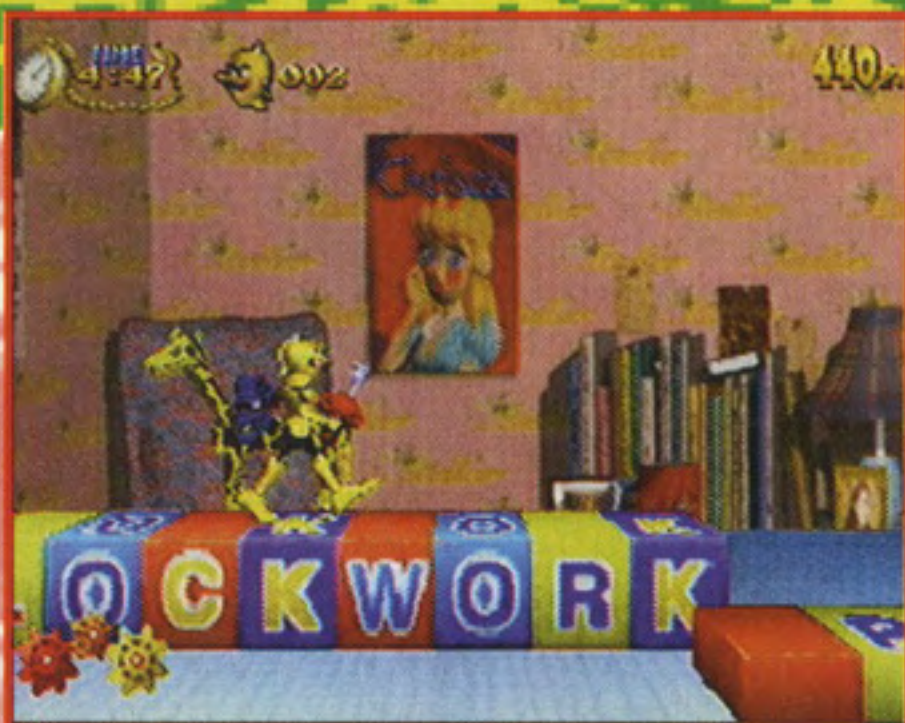
Non ho parole. Rispetto alla versione presentata al Tokyo Toy Fair di giugno, **Clockwork Knight** ha subito un'evoluzione incredibile. Se prima era un platform galattico, adesso è diventato IL platform. Dimenticatevi la frenesia di **Sonic**: Pepperouchau non schizza sullo schermo a 300 Km all'ora, e probabilmente è meglio così. In questo modo, infatti, potete apprezzare gli splendidi scenari e le assurde prospettive di questo incredibile gioco: i robottoni giganti, i trenini a pile, i livelli segreti... Semplicemente magnifico! Il soldatino color oro della Sega ha superato a pieni voti l'esame: è nata una nuova stella nel firmamento videoludico. Be young. Have Fun. Play Sega.

MBF

COMMENTO

Condivido l'entusiasmo di Matt e di Simon: la Sega ha fatto centro un'altra volta! **Clockwork Knight** sta al genere dei platform come **Virtua Fighter** sta a quello dei picchiaduro. In altri termini, **Clockwork Knight** è, al pari di **Virtua Fighter**, una "killer application". Vi assicuro che è stato veramente duro mollare il joypad del Saturn per scrivere questo commento: una partita a **Clockwork Knight** è un'esperienza videoludica che non dimenticherete facilmente. La Sega non poteva cominciare meglio questo 1995!

Paolo

Anche l'intro di Clockwork Knight è radicale distruttiva...

Le animazioni di Pepperouchau sono semplicemente sbalorditive: peccato si ritrovi questo nome da deficiente...

SegaSaturn 2 - Playstation 0...

Mamma, già che vai a far la spesa al supermercato pigliami un Saturn con Clockwork Knight...

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Clockwork Knight rappresenta un'ottima dimostrazione delle grandi potenzialità del Saturn e lascia intuire un futuro assai roseo per la nuova console Sega. Se questo è l'inizio, chissà cosa ci aspetta tra qualche mese! Il Megadrive era stato lanciato, verso la fine dell'89, insieme a quella schifezza di **Altered Beast**. Il Saturn invece è già supportato da una serie di titoli galattici, e **Clockwork Knight** è uno di questi. Non era facile creare un platform game originale, considerando l'incredibile varietà di giochi del genere presenti sul mercato, ma i programmatori giapponesi si sono superati. Comprare un Saturn e lasciare **Clockwork Knight** sullo scaffale del negoziante sarebbe veramente assurdo...

Simon

GRAFICA 94

▲ Semplicemente strepitosa. Le animazioni trascendono di gran lunga l'intera produzione a 16-bit vista finora

SONORO 92

▲ **Clockwork Knight** sfrutta a dovere il poderoso chip Yamaha del Saturn. Gli otaku farebbero bene a registrare il soundtrack, possibilmente su DAT...

GIOCABILITÀ 94

▲ Non impiegherete più di un paio di partite a familiarizzare con i comandi. Pepperouchau esegue tutti i vostri comandi senza protestare

LONGEVITÀ 90

▲ Sei stage di media lunghezza e tre livelli di difficoltà vi terranno impegnati fino all'uscita del seguito

GLOBALE 94

Vale da solo l'acquisto del Saturn. In attesa di **Sonic** a 32-bit, è Pepperouchau la nuova star dei platform. Un must

Avete due modi per vincere: ridurre a zero l'energia dell'avversario oppure, come in questo caso, eiettarlo fuori dal ring

E' meglio Virtua Fighter o WWF Raw secondo voi? Vabbé, la smetto di dire vaccate...

Togliete 'sti cavolo di B-nario dalla radio o potrei diventare molto cattivo...

Questa, più che una mossa di arti marziali, mi sembra una posizione del kamasutra...

Un bel pestone in faccia alla mattina è quello che ci vuole per svegliarsi...

Virtua Fighter è senza dubbio uno dei titoli più innovativi che hanno caratterizzato questi anni, prevalentemente per la propria incredibile grafica poligonale, velocissima. Il secondo gioco della "serie virtuale" della Sega è anche il primo titolo disponibile per l'altrettanto stupefacente console Saturn della quale abbiamo tanto parlato negli ultimi mesi.

Tralasciamo i particolari tecnici, di cui parleremo più avanti, e cominciamo col dire che **Virtua Fighter** è fondamentalmente un picchiaduro vecchio stile. I vari combattenti si fronteggiano in incontri uno-contro-uno singolar tenzone e devono vincere almeno due round su tre per aggiudicarsi l'incontro. Naturalmente chi vince potrà continuare la scalata verso l'ambito titolo di campione, mentre il perdente potrà scegliere tra ritentare di battere l'ultimo avversario o ritirarsi per cominciare una nuova partita.

Le differenze della struttura di gioco rispetto agli altri picchiaduro riguardano soprattutto le scene di combattimento e il sistema di controllo. Per quanto riguarda quest'ultimo punto, **Virtua Fighter** assomiglia vagamente a **Mortal Kombat**; utilizza, infatti, esclusivamente tre pulsanti, uno per il pugno, uno per il calcio e l'ultimo per parare. Le differenze delle scene di combattimento, invece, sono dovute alle varie possibilità di ogni personaggio. Prima fra queste è il fatto che tutte le mosse speciali sono "umanamente realizzabili": non esistono infatti spalle di energia o pugni infuocati. Le varie tecniche speciali, infatti, non sono altro che serie di colpi portati molto velocemente, nient'altro. Non solo, ogni personaggio può eseguire diversi tipi di attacchi alternativi come colpire un avversario al tappeto o neutralizzare i colpi con delle efficacissime contromosse.

La caratteristica che comunque ha rappresentato il vero punto di forza di **Virtua Fighter** è la grafica 3D poligonale. I personaggi, lo sfondo, tutto quello che appare sul video è composto interamente da poligoni pieni che si muovono a velocità impressionante. Nella versione coin-op di **Virtua Fighter** questo miracolo grafico era possibile grazie al processore Model 1 mentre, per quanto riguarda il Saturn, il discorso si fa un tantino più complicato, ma di questo avremo il tempo di riparlarne dopo. Saturn o coin-op, questa tecnica ha permesso di ottenere un gioco estremamente interattivo, non solo per quanto riguarda i comandi, ma anche per le varie possibilità che offre questa tecnologia, possibilità che in **Virtua Fighter** vengono sfruttate, ad esempio, quando viene proposto il replay dell'ultima azione dell'ultima azione di un round da diverse angolazioni.

Virtua Fighter

Ovverosia tutto quello che c'è da sapere sui protagonisti di **Virtua Fighter**...

LAU

Lau viene dalla Cina ed è sicuramente uno dei personaggi più infami e difficili da battere di tutto il gioco. La sua tecnica di combattimento è una variante personalizzata dell'arte cinese del Kempo e ha deciso di partecipare al torneo esclusivamente per mostrare al mondo la sua forza e la sua potenza, in quanto si considera il miglior lottatore esistente sulla faccia della terra.

WOLF

L'indiano di turno nasconde, dietro il suo sguardo truce, un brusco passato che lo ha visto prima taglialegna, poi wrestler professionista. Ha lasciato il ring perché non considerava gli avversari degni della propria forza e si è iscritto al torneo nella speranza di poter combattere contro dei veri guerrieri. Forte e potente, Wolf non è mai stato sconfitto e la sua tecnica di lotta si basa principalmente su prese e tecniche personali di lotta libera.

JEFFRY

Questo australiano è un personaggio tanto solitario quanto misterioso. Ufficialmente combatte esclusivamente per guadagnare i soldi necessari all'acquisto di una barca, ma fonti indiscrete dicono che in realtà sia un killer giunto per eliminare uno dei combattenti del torneo. Jeffry usa uno stile personalissimo di lotta molto più simile a un mix tra wrestling e boxe che a una vera e propria arte marziale.

JACKY

Jacky è un investigatore privato rimasto vittima di un incidente organizzato dalla Syndicate, una diabolica organizzazione criminale sulla quale stava conducendo delle indagini. Questo personaggio è un grande esperto di Jeet Kune Do (l'arte marziale sviluppata dal mitico Bruce Lee) e le sue spettacolari mosse fanno intuire quanto l'incidente non abbia influito negativamente sulle sua abilità di lottatore.

KAGE

Kage è un ninja che partecipa al torneo esclusivamente per vendicare la morte del padre, ucciso dalla diabolica Syndicate. Il suo stile di lotta è il Ninjutsu e le sue mosse si basano su tecniche particolarmente veloci ed efficaci allo stesso tempo. Purtroppo però Kage è piuttosto carente per quanto riguarda la difesa ed è alquanto vulnerabile ai colpi ripetuti.

AKIRA

Akira è l'ultimo depositario della disciplina marziale conosciuta come H a k k y o k u k e n. Quest'arte rischia infatti di cadere nel dimenticatoio, ma Akira è deciso a ristabilirne la reputazione dimostrando in questo torneo la sua efficacia. Questo personaggio è decisamente il combattente più forte del gioco e, se usato da mani esperte, diventa praticamente imbattibile.

PAI

Pai è la figlia naturale di Lau, dal quale ha ereditato la passione per le arti marziali. Purtroppo però non condivide il malsano pensiero di suo padre ed è decisa a fermare la sua ambizione. Lo stile di combattimento di Pai è identico a quello del padre, tranne per il fatto che questa ragazza combina al Kempo l'eleganza della danza classica ottenendo così uno stile spettacolare e, soprattutto, letale.

SARAH

Sarah è la sorella di Jacky. Anch'essa investigatrice, ha subito un vero e proprio lavaggio del cervello che l'ha privata della memoria. Sarah è diventata così uno dei killer più spietati al servizio della Syndicate che l'ha mandata a combattere nel torneo proprio per uccidere il fratello. Anche lei usa tecniche di Jeet Kune Do e le sue mosse si basano più che altro su colpi portati con le gambe.

Grazie al replay è possibile rivedere da un'inquadratura differente colpi ultraspettacolari come quello che Jacky sta rifilando a un suo clone...

Non c'è niente da fare, lo stage notturno è il migliore di Virtua Fighter...

PARAPUNZIPUNZIPU E IL POLIGONO NON C'E' PIU'...

La versione Saturn di **Virtua Fighter** conta un numero minore di poligoni se confrontata a quella coin-op. Questo, però, non ha influito sulla resa finale del gioco grazie all'utilizzo di particolari tecniche di texture mapping. Il viso dei combattenti, alcuni particolari dello sfondo e altre piccole cosucce non sono altro che immagini disegnate che hanno permesso di ridurre il numero di poligoni da circa 1.500 a poco

Virtua Fighter coin-op...

...e Virtua Fighter su Saturn

più di 1.000. Poligoni che poi, in fin dei conti, non esistono. Chi conosce bene le caratteristiche tecniche del Saturn saprà, infatti, che in questa console sono presenti due processori SH-2 Risc a 32bit che corrono in parallelo alla velocità di 28Mhz e due VDP (processori video) che si occupano della gestione in tempo reale della grafica. Per **Virtua Fighter** i programmatori hanno usato una tecnica di visualizzazione dei poligoni particolare. I poligoni e le coordinate vengono calcolati attraverso i due chipponi principali e posti nella memoria principale. E' a questo punto che entra in gioco il primo dei due processori video la cui caratteristica principale è di poter calcolare sprite sulla geometria dello stesso. In pratica vengono utilizzati le coordinate ottenute attraverso l'SH-2 per disegnare punto per punto i vari sprite che vengono così visualizzati. Per farla breve, quello che appare sullo schermo sono in realtà due sprite disegnati in tempo reale su uno sfondo in texture mapping della cui gestione si occupa il secondo VDP. Alcuni rimarranno forse delusi da questa rivelazione, come del resto il sottoscritto, ma vi assicuro che il risultato è sorprendente e, soprattutto, estremamente veloce anche se non sempre precisissimo come dimostrano i "buchi" che, ogni tanto, compaiono sui personaggi. Difetto della macchina o di programmazione? Adesso come adesso è difficile dare una risposta a questa domanda. Non possiamo fare altro che aspettare i prossimi i titoli e solo allora sapremo se il Saturn è davvero la macchina perfetta oppure no.

VIDEOGRAFIA

Virtua Fighter è stato sviluppato dall'AM2, il reparto di ricerca e sviluppo della Sega of Japan. Capitanato dall'impareggiabile Yu Suzuki, l'AM2 ha realizzato alcuni dei migliori videogiochi di sempre. Eccovi la lista completa delle produzioni del più grande team di sviluppo Sega:

1985	**Hang On, Space Harrier**
1986	**Out Run**
1987	**After Burner, Power Drift**
1990	**G-LOC, R360**
1992	**Virtua Racing**
1993	**Virtua Fighter**
1994	**Daytona USA, Virtua Fighter 2**

Virtua Fighter 2 è uscito in sala, e verso la fine del '95, anche su Saturn

Knock Out! Vabbé, avete vinto il primo combattimento, ma ora vi attende la rivincita...

E adesso ditemi che questa foto non è eccezionale... Ci ho messo due ore a prenderla...

NOVE STAGE E MEZZO

Ognuno dei nove stage di Virtua Fighter, manco a dirlo, gode di un'ambientazione diversa: particolarmente massicce sono quelle del terzo round (notturno, con la base illuminata e i nostri lottatori illuminati dal basso e la città illuminata sullo sfondo) e il sesto (con un tramonto degno di un film di Kurosawa). Ah, beccatevi anche l'avversario che vi aspetta nel nono, e ultimo, round...

1° Round

2° Round

3° Round

4° Round

5° Round

6° Round

7° Round

8° Round

9° Round

Ancora un replay e ancora un colpo ultraspettacolare. Allora, non avete ancora comprato un Saturn?

COMMENTO

Ragazzi, **Virtua Fighter** è praticamente identico alla versione coin-op. Grafica, sonoro, giocabilità, tutto è spiccicato all'originale. Se dovessi dargli un voto solo per il fattore conversione si beccherebbe senza dubbio un 99%. Purtroppo però è rimasto intatto anche l'unico difetto del gioco, ovvero la scarsa longevità. Una volta finito il gioco, infatti, perderete tutto l'entusiasmo iniziale e difficilmente vi verrà voglia di rigiocarlo. Ora, considerando che **Virtua Fighter** attualmente è uno dei pochissimi titoli disponibile per Saturn capirete che questo fatto rappresenta realmente un problema. Insomma, il Saturn, solo la console intendo, costa una caterva di soldi. **Virtua Fighter** si trova difficilmente al di sotto delle duecento e, a meno che non siate dei nababbi, credo che difficilmente possiate permettervi di spendere più di un milione e mezzo di palate sulla testa per qualcosa che poi usate per cinque minuti. Personalmente vi consiglio di aspettare qualche mese nella speranza che esca qualche altro buon titolo, ma, per adesso, accontentatevi del buon vecchio Megadrive che ha ancora molte carte da giocare o accattatevi **Clockwork Knight**.

Char

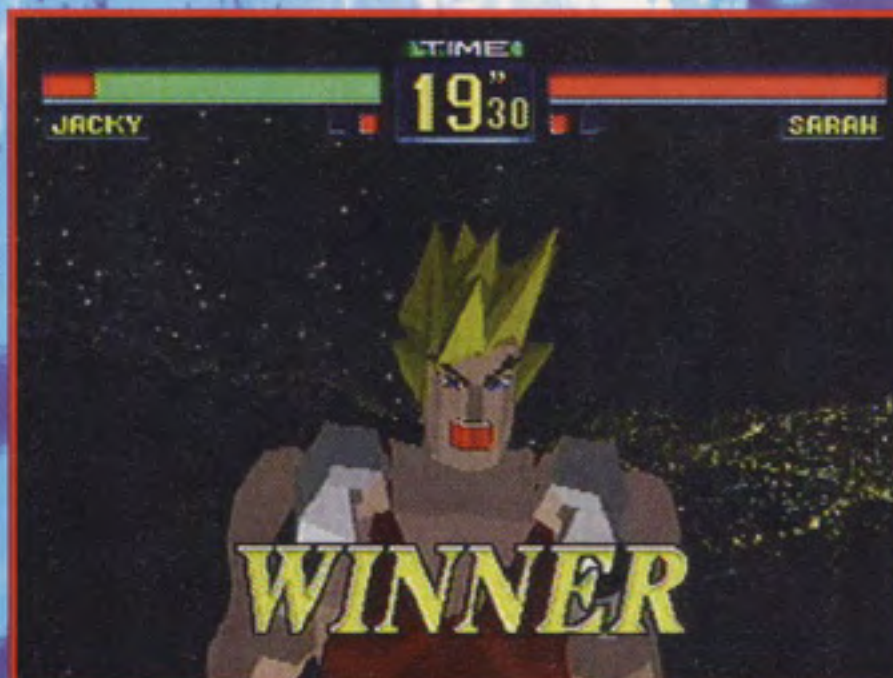
COMMENTO

Virtua Fighter sarà bello, veloce, fluido, tutto quello che volete, ma ha due difetti. Primo è poco duraturo, secondo costa troppo. Se almeno alla Sega avessero deciso di includerlo insieme al Saturn sarebbe un conto, ma il fatto che bisogna comprarlo a parte è un vero affronto anche ai portafogli più forniti. Non credo siano molte le persone disposte a spendere un milione e mezzo di testoni per acquistare una console con un gioco che si termina in una giornata. Eppoi che si fa? Si cominciano a risparmiare i soldi della merenda per comprare un altro gioco e intanto esce un'altra console ancora più potente, in grado di visualizzare duecento miliardi di colori e con giochi ancora più realistici al cui confronto **Virtua Fighter** sembra **Pong**. E in effetti **Virtua Fighter** non è così perfetto: ogni tanto i poligoni perdono qualche pezzo, scompaiono gli sfondi o appaiono dei buchi sui personaggi tanto grandi che sembra siano fatti con una siringa da cavallo. E allora cosa volete che vi dica? Il Saturn è bello, **Virtua Fighter** pure, ma spendere tutti quei soldi per una console è decisamente troppo. Personalmente aspetterei che si abbassino i prezzi e comincino ad apparire altri titoli oltre a questo: in fin dei conti aspettare un mese in più non ha mai fatto male a nessuno.

Bio Massa

Manca solo il commento di Dan Peterson e poi siamo a posto...

Ho uno scoop eccezionale: Wolf ha la forfora. Si vede benissimo...

Wow! La schermata delle opzioni... Che emozione!

D'accordo la pubblicità, ma qui si fanno dei riferimenti fin troppo evidenti a un certo tipo di gelato...

COMMENTO

Allora, cosa posso dire che non sia stato già detto? Come avrete ormai capito, **Virtua Fighter** è un'ottima conversione e mantiene tutte le caratteristiche del coin-op compresa, purtroppo, la scarsa giocabilità. Altrettanto tristemente questo è uno dei pochi titoli attualmente disponibili per questa mega-console e considerando che lo si termina un paio d'ore non mi sembra molto sensato spendere più di un milione per qualche breve momento di divertimento. Oddio, bisogna considerare che la Sega è supportata da dozzine di software house e che i giochi per Saturn non mancheranno di certo, ma personalmente ritengo che questa console sia ancora troppo costosa, senza contare che anche i giochi non sono certo il massimo dell'economia. Non troverete mai, per esempio, **Virtua Fighter** a meno di centocinquanta sacchi... Insomma, il Saturn è sicuramente una macchina dal successo assicurato (solo in Giappone ha venduto uno sfracello), ma per adesso il prezzo da pagare è ancora troppo alto.

Alex

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 95
▲ Poligoni a non finire. Personaggi ben definiti e animati splendidamente
▼ Ogni tanto i poligoni perdono qualche pezzo

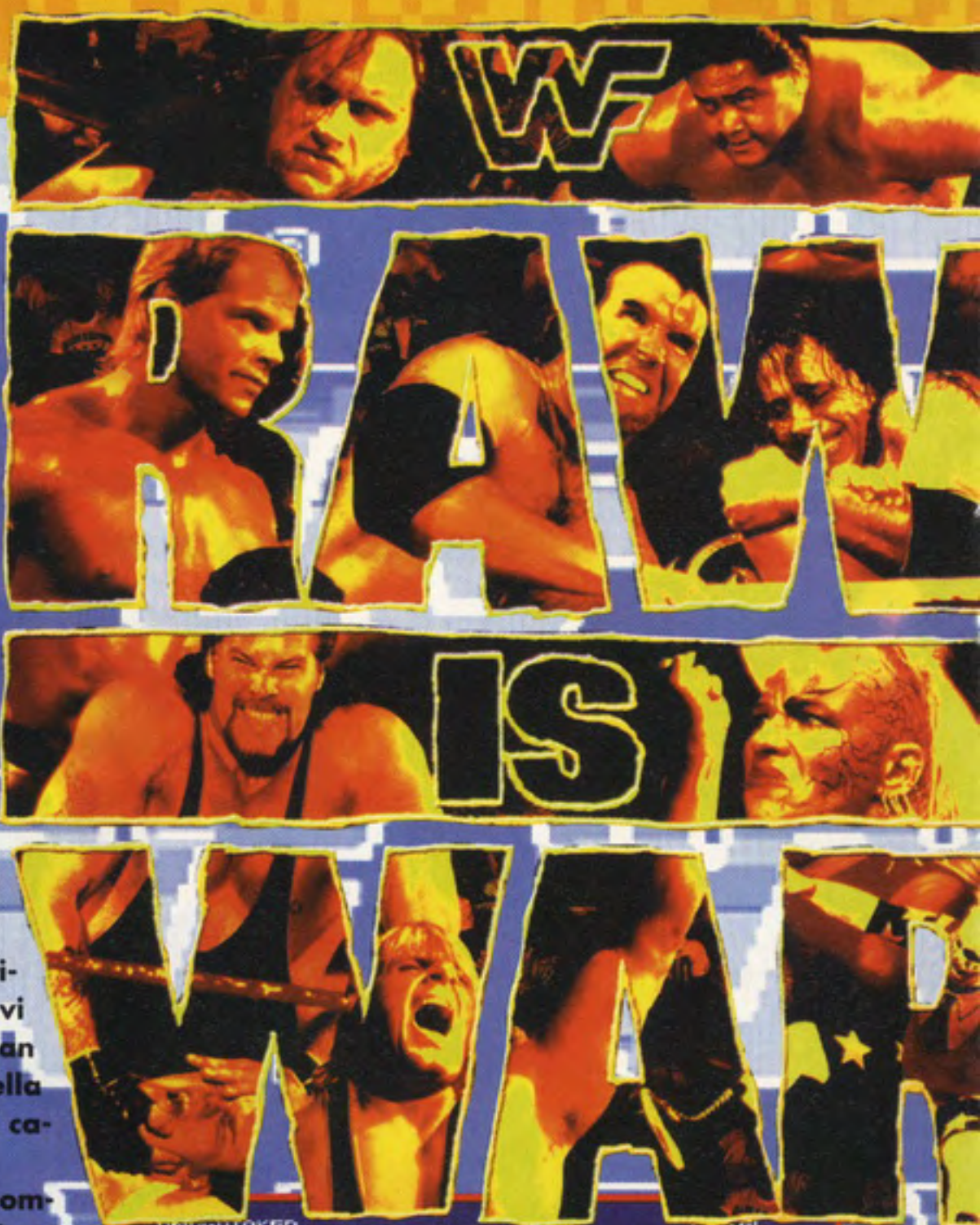
SONORO 95
▲ Per il sonoro sono stati impiegati ben 3 chip e si sente. Ascoltare per credere

GIOCABILITÀ 95
▲ All'inizio lo troverete irresistibile...

LONGEVITÀ 75
▼ ...ma una volta terminato non la penserete più allo stesso modo

GLOBALE 89
Bello, ma troppo costoso. A meno che non abbiate dei portafogli molto gonfi, il consiglio è di aspettare che escano altri titoli per Saturn

SI RINGRAZIA
CD VERTE
PER LA CARTUCCIA

Dan Peterson: un uomo, una garanzia. Non solo per il fatto di averci fatto conoscere venti tipi di tè tutti affiatati come una squadra vincente, ma anche perché, senza di lui, non sapremmo come impiegare le ore libere dei pomeriggi. Vi immaginereste le lunghe ore pomeridiane senza le sue coloritissime telecronache di Wrestling? Sì, il wrestling, proprio quella pagliacciata americana dove energumeni alti tre metri, con le spalle larghe come un armadio a sei ante e circa due milioni di steroidi che scorrono nelle vene, si sfidano vestiti nei modi più assurdi fingendo, neppure bene, di darsele di santa ragione. Come poteva la Acclaim esimersi dal dedicare ben 24 mega di cartuccia a queste drammatiche imprese di titanici paladini che combattono per salvare l'onor di patria?
Praticamente, con la propria realtà e drammaticità di eventi, questo è il gioco che vi permetterà di sostituire il mitico Dan con la vostra persona, il tutto nella comodità della vostra accogliente casetta.
Della trentina di energumeni che compongono l'attuale schiera di combattenti della Wwf dodici di questi, scelti tra i più rappresentativi ed osannati della categoria, sono stati prescelti al fine di sfidarsi in epici corpo a corpo che vanno dai consueti incontri settimanali ad una selezione dei campioni più forti e spettacolari. Ogni personaggio ä stato dotato di specifiche tecniche e stili di combattimento in modo da riprendere la controparte in carne e ossa, mosse e colpi speciali inclusi. Ad introdurre questa bagarre di prese, ceffoni e grovigli di muscoli sudati vari ecco che Dan ci guida nella presentazione dei vari Wrestler, proprio come avviene realmente in quella grande pagliacciata che qualcuno ha pure il coraggio di definire sport...

COMMENTO

Cosa pensare riguardo al qui presente **Wwf Raw** se non che si tratta dell'ennesimo gioco lento e frustrante? Graficamente poteva essere qualcosa di carino o almeno così lasciavano sperare le immagini della presentazione dei vari lottatori, ma una volta incominciato a giocare ci si accorge che gli sprite non sono per nulla definiti e la loro caratterizzazione sicuramente non rende giustizia alle controparti in carne e ossa. Come se non bastasse, le animazioni sono davvero troppo trascurate ed il sonoro, marcette dei vari lottatori a parte, si riduce ad uno squallido esempio di grida e cartoni neppure ben realizzati. Ammettendo anche che gli incontri in quattro persone simultaneamente possano essere sufficientemente divertenti, mi spiegate cosa ci trovate in un gioco in cui non dovete fare altro che pigiare ripetutamente a più non posso uno dei tre tasti del pad sino a farlo diventare incandescente?

Alex

COMMENTO

Ciò che fa di **Wwf Raw** un titolo sicuramente non bello è la scarsa giocabilità e una realizzazione tecnica che di certo poteva essere più curata. Tutto quello che dovete fare è pigiare sui pulsanti come dei forsennati e le mosse speciali che ogni tanto scaturiscono dall'incessante pigia-pigia sembrano più prodotte dal caso che non da un corretto metodo di esecuzione. La varietà di eventi a disposizione è sicuramente buona, ma di certo non è un motivo valido per giustificare la scarsa meticolosità nella realizzazione grafica e sonora, che fa del presente gioco una delle tante simulazioni di wrestling, ma sicuramente non la migliore.

Char

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

RING A RING

I vostri nerboruti combattenti vi propongono un folto numero di opzioni di gioco per dilettarvi in quello che più vi interessa, come più vi piace. Vogliamo dargli un'occhiata?

One On One

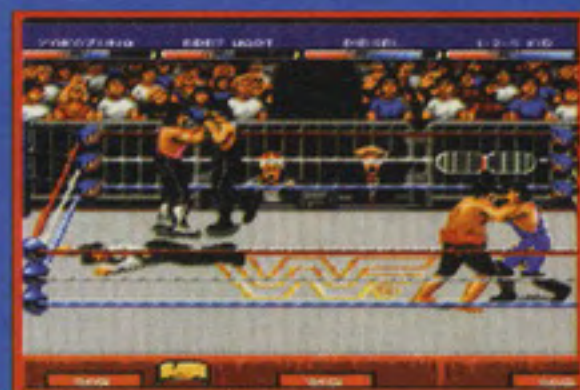
Praticamente la sfida più classica che caratterizza la maggior parte dei picchiaduro: l'uno-contro-uno, in cui sfidare un amico oppure il computer.

Tag Team

Praticamente il classico due-contro-due giocabile sino in quattro simultaneamente, oppure in coppia contro altrettanti sfidanti controllati dal computer oppure ancora uno-contro-uno con l'apporto di un personaggio guidato dalla macchina a testa. Ovviamente le sfide al centro del ring si combattono sempre uno contro l'altro, tuttavia il secondo giocatore selezionato, momentaneamente al di fuori delle corde che delimitano il quadrato di gara, può entrare in azione tramite l'ormai famigerato tocco di mano con il quale due giocatori appartenenti allo stesso team si danno in pratica il cambio. E' anche possibile, come spesso avviene nella realtà, entrare illegalmente nel quadrato di gara, senza cioè aver effettuato regolare tocco. In questo caso l'incursione del malandrino verrà misurata con apposito timer: troppi secondi di permanenza illegale nell'area di gioco costeranno al team la squalifica.

Bedlam

Singoli incontri disputati da due coppie di lottatori: schienateli entrambi per eliminarli dal ring.

Survivor Series

Una caotica sfida di team che vede i vostri paladini scontrarsi quattro contro quattro. Ma non date troppa fiducia nemmeno ai componenti della vostra squadra poiché solo l'ultimo che rimarrà in gara sarà il vero vincitore e non tutto il team. Come si dice "ne rimarrà uno solo"...

Royal Rumble

Grande evento ivi compreso (e pensare che tempo fa uscì un'intera cartuccia appositamente dedicata a questo evento) è il Royal Rumble. In pratica si inizia con due contendenti sul ring e ad intervalli di tempo regolari si vanno man mano aggiungendo nuovi nerboruti lottatori per dare vita ad una epica contesa. L'unico modo per eliminare i beoti non è quello di schienarli (e ti credo, prova a tenerne uno per tre secondi a terra quando attorno sei preso a calci e pugni da tutti...); bensì il lancio dei fetenti fuori del ring.

Raw Endurance

La battaglia finale, megaradicale, il massacro assoluto: il mega-incontro sei-contro-sei. Schienate per tre secondi un avversario all'eliminazione del quale vi ritroverete a dover affrontarne un altro dello stesso team e così via sino alla vittoria del vostro avversario, quando subentrerà il prossimo appartenente al vostro team.

GRAFICA 63

▲ Carine le presentazioni dei vari lottatori
▼ Azione piuttosto lenta e scattosa con sprite caratterizzati in modo non certo esaltante

SONORO 68

▲ Effetti di pestaggio nella media
▼ Tutto il resto si riduce in prese e chiavi che cigolano e scricchiolano neanche i giocatori fossero di legno

GIOCABILITÀ 61

▲ Divertente se giocato da quattro persone contemporaneamente...
▼ ...ma, nel complesso, più ridicolo che degno di lode

LONGEVITÀ 59

▼ Tutto quello che c'è da fare è pigiare velocemente sul pulsante come dei forsennati e le occasionali mosse speciali che ne scaturiscono sono alquanto casuali

GLOBALE 62

Non aggiunge assolutamente nulla di nuovo a quanto già espresso da precedenti giochi dedicati alla Wwf

Page M

Più che un attore, un mito. Più che un mito... una vera faccia da schiaffi. Molti di voi avranno intuito che stiamo parlando di Macauley Culkin. Il gioco in questione è infatti la conversione dell'ultimo film che il giovane attore americano ha interpretato per la Walt Disney. La trama più o meno è questa: il nostro eroe è uno spigliato ragazzino che, infiltratosi un giorno in una biblioteca, trova un passaggio per entrare "fisicamente" nel mondo della letteratura. Il tutto però è molto più complesso di quello che si aspetta e così dovrà attraversare i tre mondi che formano questo gioco per ritrovare la porta per tornare al mondo reale. Naturalmente il gioco in questione altri non poteva essere che un platform, ma di quelli veramente coi baffi. La grafica è buona, l'azione è varia... Cosa gli manca per essere un grande gioco? Leggete il resto della recensione e lo saprete.

SI RINGRAZIA
CD VERTE
PER LA CARTUCCIA

FACCIAMO UN PO' D'ORDINE

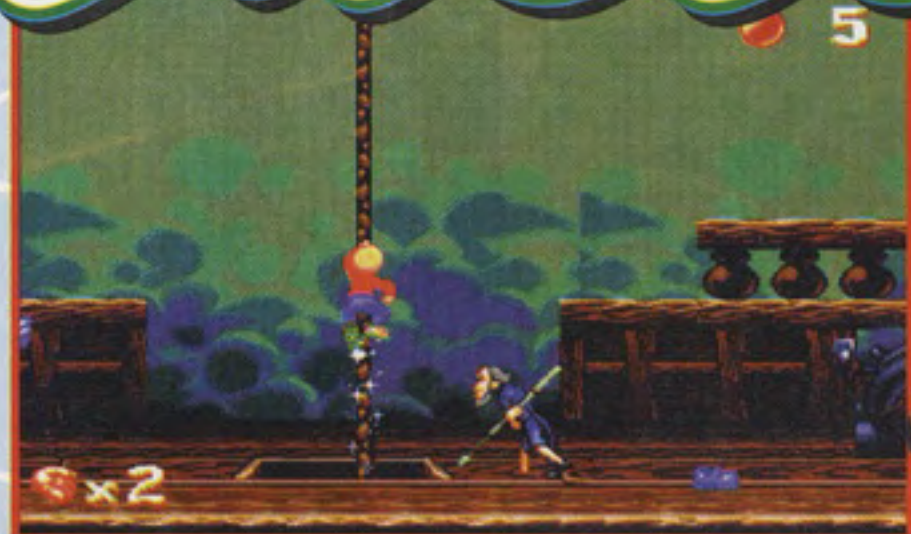
Mentre saltellate allegramente da uno schermo all'altro cercando di ritornare nel mondo normale, avrete l'occasione di utilizzare i diversi oggetti che incontrate sulla vostra strada. Potrete infatti raccoglierli e posizionarli dove volete, riuscendo così ad arrivare a locazioni prima d'ora irraggiungibili e a scovare i vari livelli segreti.

BIBLIOGRAFIA DEL GIOCO

Come già accennato, il gioco si articola in tre grandi schemi, ognuno dei quali è raffigurato da un libro di cui dovrete arrivare al termine: l'avanzare all'interno dei singoli livelli sarà infatti rappresentato dallo scorrere delle pagine. Inizierete dalla fase Horror in cui avrete a che fare con fantasmi e mostri più o meno noti, tipo Frankestein o Mr Hyde. Passerete poi al mondo della fantasia e finirete in bellezza con la fase dedicata ai libri di fantasia, e lì giù con pirati e ambienti da Mille e una Notte!

Master

SCRIPTA VOLANT

Quando avete terminato una delle tre fasi del gioco dovrete spostarvi in quella successiva attraverso un divertente schema in 3D. Qui il nostro Richard-Macauley a cavallo di un libro deve raggiungere il termine dello schema evitando tutta una serie di ostacoli che ci sono fra lui e la possibilità di tornare nel mondo reale. Già terminare incolumi questo viaggio è un'impresa non da poco ma, se siete così bravi da voler strafare, potete utilizzare questa fase per racimolare un bel po' di punti raccogliendo i bonus disseminati sul tragitto.

COMMENTO

Mi riprometto sempre di non caderci di nuovo: basta giocare coi platform, ormai ne ho visti troppi! Poi arriva un gioco come **Pagemaster** e io ci ricasco. Pur non avendo praticamente nulla di originale, questo gioco ha il fascino del prodotto fatto veramente bene. Bella grafica, ottime animazione, un'azione di gioco molto divertente e varia. Certo, come faceva notare Puck, ci sono anche dei lati negativi; il fatto però di avere passaggi particolarmente difficili serve a non avere fra le mani il solito gioco che si finisce in un lampo. Poteva forse essere ridotta la frustrazione con una fase di testing più ragionata ma, pur debba ammettere che non ci troviamo davanti al miglior platform uscito negli ultimi tempi, a me **Pagemaster** non dispiace.

Simon

ARMI E BAGAGLI

Richard inizialmente è dotato solo delle sue mani nude di quattro misere vite, che svaniscono come il nulla ogni volta che entra in contatto con un nemico. Nel perfetto rispetto delle tradizioni platform potrete però eliminare gli avversari saltandogli in testa. Col proseguo la vostra situazione migliorerà non di poco e potrete trovare ad esempio delle scarpe magiche per essere più veloci, della colla da mettere sulle mani per scalare le pareti, delle teste d'oro che vi regalano vite extra e una utilissima spada (non ditemi che vi devo spiegare cosa farci?). Collezionare questi oggetti, più che essere utile per il completamento del gioco, è davvero indispensabile!

COMMENTO

Se analizziamo sulla carta **Pagemaster** ci rendiamo conto che la Sega aveva fra le mani la possibilità di realizzare uno dei platform più radicali mai visti sui nostri schermi. Sprite disegnati con gran cura e animati con la stessa raffinatezza, fondali ed effetti sonori che rendono perfettamente l'atmosfera, simpatici power-up e stupende fasi in 3D. Perché allora, tirando le somme, preferisco l'azione di **Mr Nutz** o la spassosissima giocabilità di **Boogerman**? Il problema è che **Pagemaster** non riesce ad accalappiare l'interesse del giocatore e, pur essendo bello da vedere e discretamente divertente da giocare, non riesce a diventare una vera fissazione. Buona parte della colpa sta nella giocabilità, che mostra diverse pecche come ad esempio alcuni passaggi veramente impossibili da superare senza perdere una vita oppure il fatto che i nemici appaiano sullo schermo solo all'ultimo istante utile per evitarli. Potevano stupirci con effetti speciali e colori ultravivaci ma hanno toppato dove di solito casca l'asino: sulla giocabilità.

Puck

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
▲ Una bella varietà di sprite ottimamente animati. Crea perfettamente il clima dell'avventura mitica

SONORO 81
▲ Musiche diverse in ogni livello e sempre all'altezza della situazione
▼ Forse con gli effetti si poteva combinare qualcosa di meglio

GIOCABILITÀ 76
▲ Né più, né meno di quella della maggior parte dei platform in circolazione
▼ A volte l'impatto con gli oggetti è drammaticamente inevitabile

LONGEVITÀ 73
▲ Trentasei livelli in tutto, più gli schemi bonus segreti
▼ Manca di quel pizzico di fascino che dovrebbe attaccare il giocatore al televisore

GLOBALE 79
Un platform tecnicamente molto ben realizzato. Sfortunatamente però; **Pagemaster** è ben distante dai mostri sacri del settore

ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel.Fax 02/951.35.70 Tel. 02/9511069

MEGADRIVE

SUPERNINTENDO

MEGADRIVE 2 + SONIC 2 Solo L. 269.000

Titolo	Prezzo
THEME PARK	......
NITRO WRECKS	......
BLOODSHOT	......
MEGA SWIV	......
WOLF CHILD	......
AIR BUSTER	91.000
ALIEN STORM	43.000
ALISIA DRAGON	56.000
ALADDIN	91.000
ALTRED BEAST	42.000
ANOTHER WORLD	59.000
AQUATIC GAMES	65.000
ARCH RIVALS	69.000
AIRIEL LITTLE MERMAID	52.000
ART OF FIGHTING	118.000
BACK TO THE FUT. 3	58.000
BAD O MEN	42.000
BALL Z 3D	**120.000**
BATMAN RETURN	50.000
BATTLE GOLFER	53.000
BATTLETOADS	44.000
BLUE ALMANAC	53.000
BOOGERMAN ADVEN.	**117.000**
BUBSY	57.000
BUBSY 2	102.000
BUULS VS BLAZER	96.000
B.O.B. ADVENTURE	53.000
CADASH	70.000
CAPITAIN AMERICA	69.000
CASTLE OF ILLUSION	73.000
CHAMALEON KID	49.000
CHAMPIONSHIP BOW.	99.000
CHUCK ROCK II	109.000
CLIFFHANGER	OFFERT
COMBAT CARS	78.000
CONTRA HARD CORPS	124.000
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CRACK DOWN	37.000
CRUE BALL	67.000
CYBER FOOTBALL	65.000
DAVID CRANE'S TENNIS	98.000
DAVIS CUP TENNIS	99.000
DAVIS CUP WORLD	113.000
DEATH DUEL	66.000
DJ BOY	39.000
DOUBLE DRAGON 3	97.000
DOUBLE DRAGON 5	135.000
DR. ROBOTNIK'S	69.000
DRAGON	**107.000**
DUNE 2	125.000
DYNAMITE HEADDY	123.000
EARTWORM JIM	**134.000**
ECCO THE DOPLHIN 2	118.000
ELEMENTAR MASTER	68.000
ETERNAL CHAMPIONS	OFFERT
EUROPEAN CLUB SOC.	93.000
F-1 HERO MD	56.000
F-1 DOMARK	97.000
FIFA INTERN. SOCCER	89.000
FIFA SOCCER'95	**113.000**
GENRATION LOST	103.000
GOULS'N'GHOST	57.000
GLOBAL GLADIATORS	57.000
GODS	60.000
GOLDEN AXE 2	55.000
GRANADA	55.000
GREATEST HEAVY	114.000
GREENDOG	63.000
GRIND STORMER	98.000
HELL FIRE	49.000
INCREDIBLE HULK	106.000
INDIANA JONES	104.000
JOHN MADDEN FOOT.	129.000
JORDAN VS BIRD	76.000
JUNGLE BOOK	111.000
JURASSIC PARK	109.000
KICK OFF 3	97.000
KING OF MONSTER 2	138.000
LEMMINGS 2	**118.000**
MARKO'S MAGICAL F.	OFFERT
MASTER OF MOSTERS	**53.000**
MAXIUM CARNAGE	102.000
MEGA BOMBERMAN	**109.000**
MICKEY ULTIMATE CHA.	64.000
MICROMACHINES 2	**109.000**
MORTAL KOMBAT	87.000
MORTAL KOMBAT 2	118.000
NBA JAM	71.000
NBA LIVE'95	TELEF.
NIGEL MANSELL INDY C.	110.000
OUTRUN 2019	108.000
PACMAN 2	TELEF.
PGA TOUR GOLF 2	93.000
PITFALL	**118.000**
POWER RANGERS	**119.000**
PRO STRIKER+INTERF.	108.000
PUGGYS	49.000
RADICAL REX	105.000
RED ZONE	110.000
RENT A HERO	43.000
RISE OF THE ROBOTS	**114.000**
ROBOCOP VS TERMIN.	84.000
ROCK'N'ROLL RACING	95.000
SECOND SAMURAI	99.000
SHADOW DANCER	56.000
SHADOW OF THE BEAST	45.000
SHADOW BEAST 2	47.000
SHAQ.FU	119.000
SHINOBI 2	78.000
SIDE POCKET	69.000
SKITCHIN	58.000
SOCKET	97.000
SONIC 3	99.000
SONIC SPINBALL	113.000
SONIC & KNUCLKES	124.000
SPIDERMAN	61.000
STEEL TALONS	104.000
STEEL EMPIRE	45.000
STREET FIG. 2 SPECIAL	99.000
STREET OFF RAGE 3	112.000
STRIDER II	57.000
SUB TERANIA	99.000
SUPER H.Q.	83.000
SUPER MONACO GP 2	67.000
SUPER STREET F. 2	135.000
SUPERMAN	58.000
SYLVESTER & TWEETY	115.000
TAZMANIA 2	125.000
TERMINATOR 2	61.000
TE HUMANS	99.000
THE LAWNMOWER MAN	**110.000**
THE LION KING	119.000
TOE JEAM & EARL	65.000
TOP PRO GOLF	72.000
TOPOLINO MANIA	**118.000**
TURTLES HYPERSTON	111.000
TURTLES TOURNAMENT	119.000
URBAN STRIKE	119.000
VIRTUA RACING ITA	138.000
WHIP RUSH	52.000
WIZ'N'LIZ	59.000
WOLVERINE	**104.000**
WORLD HEORS	**123.000**
WWF RAW	**114.000**
X-MEN	119.000
ZOOL	55.000

ACCESSORI

Accessorio	Prezzo
JOYPAD A 6 TASTI	52.000
JOY 6 TASTI COMPAT.	47.000
ALIMENTATORE	33.000
MEGAKEY 3 (ADATTAT.)	49.000
MEGAKEY 2	39.000
ADATTATORE JAP	26.000
KIT PULIZIA	13.800
BAZOOKA MANACER	61.000
CAVO SCART	39.000
INTERFACCIA 4 GIOCAT.	59.000

SUPERNINTENDO PAL + MARIOWORLD L. 259.000

Titolo	Prezzo
RANMA 1/2 PARTE IV	......
CAPITAIN COMMANDO	......
ART OF FIGHTING 2	......
WONDER PROJECT J	......
DONKEY KONG COUNT.	**OFFERT**
ADDAMS FAMILY	124.000
ALADDIN	118.000
ANOTHER WORLD	78.000
ASTERIX	64.000
AXELAY	96.000
BATTLECLASH	79.000
BATTLETOADS IN BAT.	83.000
BATMAN E ROBIN ADV.	TELEF.
BLACK HAWK	TELEF.
BEST OF THE BEST	62.000
BILL LAMBERS BASKET	82.000
BUGS BUNNY 2	148.000
CASTELVANIA IV	99.000
CHAMP. WORLD CLASS.	83.000
CHOPFLIGHTER III	101.000
CHUCK ROCK	103.000
CONTRA III	79.000
DARIUS FORCE	105.000
DEAD DANCE	71.000
DESERT STRIKE	84.000
DIG E SPIKE V'BALL	125.000
DRACULA	78.000
DRAGON	OFFERT
DRAGON'S LAIR	87.000
EARTWORM JIM	143.000
EXHAUST HEAT 2	134.000
F-1 CIRCUS SUPER	85.000
FANTASY STORY	148.000
FATAL FURY 2	105.000
FINAL FANTASY M.Q	75.000
FATAL FURY SPECIAL	**148.000**
FLASHBACK	59.000
FLINSTONES	125.000
FIEVEL GOES WEST	**118.000**
FINAL FANTASY 3	**143.000**
INCREDIBLE HULK	119.000
INTERN TENNIS TOUR	93.000
JIMMY CONNORS TENIS	93.000
JUNGLE BOOK	99.000
JURASSIC PARK 2	118.000
KICK OFF	67.000
KICK OFF 3	125.000
KING ARTHUR'S WORLD	89.000
KING OF THE DRAGON	117.000
KING OF MOSTERS 2	85.000
LAWNMOWER MAN	OFFERT
LION KING	**145.000**
MAXIUM CARNAGE	**139.000**
MICROMACHINES	**123.000**
MEGAMEN X	111.000
MORTAL KOMBAT II	139.000
NBA ALL STAR CHALL.	86.000
NBA JAM	105.000
NBA LIVE ' 95	TELEF.
NHLPA HOCKEY'94	116.000
POWER RANGER	TELEF
KEN OF NORTH STAR 7	TELEF.
ART OF FIGHTING	119.000
MIGHTY MAX	TELEF.
BARKLEY JAM	146.000
BATMAN RETURN	72.000
BRET HULL HOCKEY	138.000
BUBSY	117.000
B.O.B.	65.000
CALIFORNIA GAMES	101.000
CHASE H.Q. SUPER	92.000
CLAYFIGHTERS	TELEF.
CONGO'S CAPER	78.000
COOL WORLD	105.000
DESERT FIGHTERS	124.000
EXHAUST HEAT 2	134.000
SECRET OF MANA	TELEF.
ILLUSION OF GAIA	TELEF.
MICHAEL ANDRETTI R.	136.000
WILD & WACKY SPORTS	
NIGEL MANSELL INDY	**134.000**
PAPERBOY II	91.000
PITFALL	**149.000**
PIER LO CHEF	141.000
PINBALL DREAMS	118.000
PRINCE OF PERSIA	103.000
RETURN OF JEDI	**TELEF**
RISE OF THE ROBOTS	**139.000**
ROAD RUNNER'S	99.000
ROBOCOP VS TERMIN.	109.000
RYAN GIGGS CHAMPION	94.000
SAMURAI FIRST	91.000
SKYBLAZER	101.000
SPACE ACE	96.000
STREET RACER	**TELEF.**
SPIDERMAN X-MAN	82.000
STREET FIGHTER II	69.000
STREET FIGHTER II T.	129.000
STUNT RACE FX	133.000
SUNSET RIDERS	**78.000**
SUPER BATTLETHANK	67.000
SUPER BATTLETHANK 2	118.000
SUPERBOMBERMAN	OFFERT
SUPERBOMBERMAN 2	127.000
SUPER EDF	85.000
S. GHOULS'N'GHOST	71.000
SUPER KICK OFF	99.000
SUPER MARIO ALLSTAR	93.000
SUPERMARIOKART	89.000
SUPER METROID	117.000
SUPER STAR WARS	109.000
SUPER STREET F. II	149.000
SUPER TROLL ISLAND	106.000
TAZMANIA	71.000
THE LOST VIKINGS	115.000
TINY TOONS B. LOOSIE	87.000
TOPOLINO MANIA	134.000
USA ICE HOCKEY	77.000
VAL D'ISERE CHAMP.	131.000
WING COMMANDER	78.000
WIZARD 5	127.000
WOLVERINE	**134.000**
WORLD CHAMP SOCCER	159.000
WORLD CUP USA '94	116.000
WORLD HEROES	93.000
WORLD HEROES 2	131.000
WORLD L. BASKETBALL	77.000
WWF RAW	130.000
YOSHI'S COOKIE	117.000
YOUNG MERLIN	106.000
ZELDA 3	106.000
X-CALIBRE 2097	**125.000**
FIFA INTERN. SOCCER	121.000
F-ZERO	59.000
LEMMINGS 2	**131.000**
PEACE KEEPERS	139.000
NIGEL MANSELL F1	134.000
PILOT WINGS	80.000
RANMA 1/2 PARTE 3	109.000
ROCKY RODENT	118.000
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREET COMBAT	99.000
OPERATION LOGIC BO.	99.000
SHAQ-FU	125.000
STARWING	77.000
SUPER DOUBLE DRAG.	74.000
SUPERMARIO 4	95.000

ACCESSORI

Accessorio	Prezzo
ALIMENTATORE	33.000
ADATTATORE UNIVERS.	45.000
SUPER GAMEBOY	102.000
JOYSTICK VOLANTE	69.000
JOYPAD COMPET. PRO	39.000
BAOZOKA SUPERSCOPE	80.000
JOYSTICK CITY BOY	79.000
INTERFACCIA 2-5 GIOC.	64.000

E' DISPONIBILE IL LISTINO PER RIVENDITORI - PER INFORMAZIONI TELEFONARE !

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - Importazione Diretta - NOVITA'

NOVAST

E' sempre il solito problema: la natura umana cerca costantemente di rendersi la vita comoda, escogitando sempre metodi che possano sostituirla nei compiti più gravosi. Sin qui nulla di male, è giusto preservare l'uomo da imprese che possano recargli danno ed è giusto trovare sistemi che ovviino a queste condizioni. Di pari passo con il progredire delle tecnologie l'uomo ha fruito di una vita man mano sempre più agiata, cercando di farsi sostituire in qualsiasi mansione potesse non garbargli o finire per stancarlo. Eh, comodità...

E' nata l'automazione, sono nate le macchine e man mano la loro diffusione è cresciuta a dismisura, tanto che l'essere umano è unicamente ridotto a un vegetale facente solo quello che più gli piace, facendosi servire in tutto e per tutto dalle macchine. Ma un giorno questi automatismi verranno meno ai compiti loro impartiti: si ribelleranno ai propri creatori e finiranno col voler schiacciare tutto il genere umano. Come? No, non è la trama di Terminator ma, si sa, ormai al giorno d'oggi nessuno ha più fantasia, così le trame di film, videogiochi et similia finiscono tutte con l'assomigliarsi tremendamente. E' più o meno la stessa cosa che accade in Novastorm: qui il sistema di difesa del pianeta si è rivoltato contro chi l'ha costruito. Voi, a bordo del manovrabilissimo incrociatore Scavenger 4 dovrete penetrare nelle quattro aree in cui il sistema ä andato fuori di testa (ovvero il Vulcano, il Deserto, il Pianeta di Ghiaccio e l'Astronave Madre) al fine di riportare l'ordine e salvare il sistema stesso in preda alla follia.

COLARE OOOH... CANTARE, OOOOOH...

Non siate tanto allegri: il fatto che ci siano periodi in cui lo schermo non è gremito di sprite avversari che cercano di farvi la pelle non vuol dire che l'ambiente circostante sia sicuro e vi renda immune da disintegrazione ed annientamento totale. Infatti anche il più piccolo urto contro una protuberanza delle valli che state percorrendo può abbassarvi un sacco l'energia, proprio come un pannello solare o una torretta possono togliervi tanta energia quanto basta a cancellarvi dalla faccia della terra.
Volando con prudenza e usando fulminei riflessi potrete salvare da fine certa un'ingente quantità di vite.

COMMENTO

Devo dire che la prima impressione riguardo **Novastorm** non è stata affatto malvagia, anzi devo ammettere che il gioco iniziava ad ispirarmi un sacco. Le sequenze animate sono davvero molto valide e la grafica in generale è una vera chicca. I fondali sono tremendamente evocativi, dettagliatissimi e colorati, gli sprite sono incredibilmente metallici e alcuni nemici di fine livello massicci come non mai. Devo dire che però l'entusiasmo ha iniziato ben presto a scemare, non appena l'aspetto sonoro si è rivelato per quello che era, ovvero begli effetti, metallici, tecnologici, con esplosioni impressionanti, ma colonne musicali che non ci azzeccano nemmeno un pelo con l'azione. Si sarebbe potuto anche sorvolare, in fondo si tratta pur sempre di un parametro che, pur penalizzando il globale del gioco, non può certo influire più di tanto sul fattore divertimento. Ma è proprio giocando a **Novastorm** che si capisce di quale pochezza sia in realtà: la struttura di gioco è così lineare da sembrare piatta e gli eventi sono quelli già visti e rivisti in decine di altri sparatutto per il 16 bit Sega. Sarà anche vero che il livello di difficoltà discretamente elevato contribuisce a fornirgli maggior longevità, ma è altresì vero che nulla, proprio nulla può spingervi a proseguire nell'apatia generale.

Chu

ORM

NON DIRE GATTO SE NON L'HAI NEL SACCO

Immaginate un laser ad estensione doppia o persino tripla... Una smart bomb extra in modo da aiutarvi durante il vostro lungo e non poco tormentato cammino... Anche un sistema col quale potenziare il vostro Power Shot... Bene, potrete avere tutto questo e anche di più per mezzo di vascelli pseudo alleati che fluttuano qua e là per gli schermi e che costituiscono, in pratica, i principali power-up. Mettete fuori azione uno di questi vascelli e vi verrà immediatamente presentata una gamma di tre diversi power-up tra cui scegliere. Attenti però a non sprecarli bighellonando per l'area di gioco, ma afferrateli quando sono ancora caldi!

CASA PRODUTTRICE	PSYGNOSIS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO

Bene, abbiamo un ennesimo caso di molto fumo e niente arrosto. Basta infatti spogliare **Novastorm** dei suoi fondali epocali e della sua grafica generalmente ben curata (anche se in qualche caso un po' lenta e scattosa) per accorgersi di quanto il presente gioco sia scarno. Direi che ormai siamo arrivati a un punto in cui se qualcuno spera di produrre uno sparatutto di sicuro successo, deve esimersi dal solito copione e proporre qualcosa che non sia sempre e solo grafica massiccia. Ne abbiamo abbastanza di sparatutto che già lo fanno, uno in più o in meno non fa la differenza, visto che sono tutti praticamente identici. **Novastorm** si riduce alla distruzione ripetitiva di ondate di navi nemiche sino a giungere al confronto col solito boss di fine livello, più grosso e più forte. Mi sembra un argomento trito e ritrito. Datemi retta: dopo due o tre incursioni attraverso la sfavillante grafica di questi mondi cercherete qualcosa di più, qualcosa con un pochino più spessore, qualcosa che vi possa divertire, impegnare e che possa catturare la vostra attenzione. Allora vi renderete conto che **Novastorm** tutto questo non ve lo può dare.

Juza

BOSSOLI E BOSS

Abbiamo precedentemente parlato delle armi che giocano a vostro favore: parliamo ora di quelle che giocano a vostro sfavore, primi su tutti i meganemici di fine livello. Come del resto anche i fondali, i nemici di fine stage godono di una resa grafica davvero impressionante: sono di dimensioni assai ragguardevoli, massicci, corazzati e metallici. Oltretutto i qui presenti ce l'hanno a morte con il vostro armamento, tanto che la vostra navetta uscirà dal massacrante scontro praticamente a pezzi. Queste bestie da combattimento le suonano veramente di brutto e devono incassare dozzine di colpi diretti prima di essere abbattute del tutto.

GRAFICA 85
▲ Fondali altamente definiti e di buon livello
▼ A volte la grafica in Full Motion Video rende l'azione scattosa e tralascia buona parte dei dettagli

SONORO 87
▲ Giocano a suo favore effetti sonori massicci e tecnologici
▼ Le colonne sonore sembrano a volte litanie circensi

GIOCABILITÀ 69
▲ Grande blastaggio contro degli avversari difficili da sgominare
▼ La struttura di gioco è troppo restrittiva nella sua linearità e semplicità

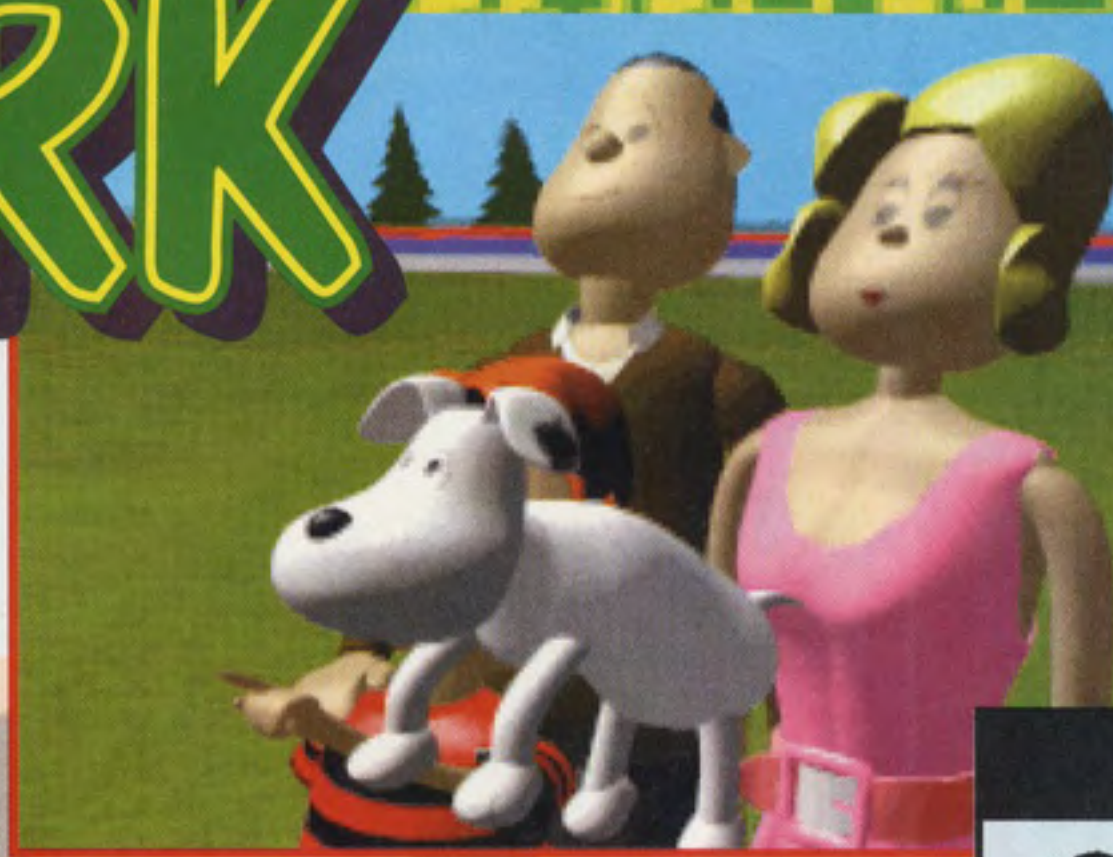
LONGEVITÀ 65
▲ Un buon livello di difficoltà potrebbe tenervi impegnati per un discreto lasso di tempo...
▼ ...ma l'azione è troppo ripetitiva in sé stessa

GLOBALE 71
Novastorm è un banale e scialbo sparatutto che si cela dietro sprite e fondali massicci: non lasciatevi abbindolare perché in realtà la sostanza è ben poca

THEME

Avanti guys, facciamo un bel quiz! Qual è l'attività più difficile da intraprendere sulla faccia della terra? Come, il venditore d'auto? No... Come dite? Il raddrizzatore di banane conto terzi? Nemmeno... Eeeeeh... Un fachiro che ingolla tre spade, due ferri da stiro ed un box doccia in acciaio inox e poi passa sotto un metal detector senza farlo suonare?!?! Beh, in effetti questa non è un'impresa da poco però non era quello che intendevo! La risposta giusta era il gestore/costruttore di un parco giochi! Certo, molti di voi potrebbero anche credere che mettere in piedi un parco sia una impresa abbastanza semplice; in fondo che ci vuole? Basta comprare un po' di terra, schiaffarci sopra qualche giostra, disboscare un po' qua, piastrellare di là et... voilà, il gioco è fatto! Ehm, ragazzi, mi spiace deludervi ma le cose non funzionano proprio così. Come? Non mi credete?!?! Ma guardate che io sono una persona affidabile; mica ingollo Tantum Verde come fosse latte e menta! Vabbé, ho capito: siete dei malefici! Per fortuna che i ragazzi della Bull-Frog hanno pensato bene di convertire su Megadrive uno dei game più divertenti di questi ultimi anni, il mitico **Theme Park**, e così ora vedremo chi ha ragione! Inizialmente vi troverete in possesso di un misero appezzamento di terra e di una discreta selezione di giostre, chioschi und ammennicoli vari. A questo punto la prima cosa che dovrete fare sarà quella di iniziare ad edificare il vostro piccolo paese delle meraviglie: potrete costruire lunghi viali alberati, immense caffetterie, gigantesche bancarelle di dolciumi... il tutto per la gioia dei piccoli pargoli che decideranno di visitare la vostra Mirabilandia in miniatura.

Praticamente potrete far tutto quello che vorrete senza nessunissima limitazione... Un momento però, a pensarci bene una limitazione l'avrete e sarà costituita dal vostro conto in banca! Certo, alcuni di voi potrebbero anche pensare che i fondi iniziali siano più che sufficienti e partiranno così con una vera e proprio costruzione a tappeto, ma vi posso assicurare che con una politica del genere l'unico risultato che otterrete sarà quello di fallire in men che non si dica! Infatti, anche se inizialmente non ve ne accorgerete, le spese che dovrete affrontare con il progredire del gioco saranno veramente molte. Tanto per cominciare è inutile installare subito un'enorme quantità d'attrazioni prima che il parco sia conosciuto. Spiegatemi un po' che senso ha costruire 20 giostre se poi vengono a visitarvi 50 persone che magari vogliono provare tutte la stessa attrazione? Non molto, vero? Quindi è meglio prendersela comoda, cercando di capire che cosa preferisce la gente. Inoltre dovrete sempre tener presente che, oltre alle giostre, avrete bisogno anche di un certo numero di chioschi per evitare che orde di persone affamate vi sgranocchino anche i binari delle montagne russe. Infine, come se tutto ciò non fosse già abbastanza, vi toccherà anche assumere del personale che si occuperà di pulire il vostro parco, aggiustare le macchine malfunzionanti, sorvegliare i bambini, intrattenere la gente quando piove, eccetera eccetera. Insomma una vera e propria passeggiata di salute! Per fortuna che siamo soli! Oooops... temo di aver commesso un altro piccolo errore! Pare infatti che a tenerci compagnia ci saranno anche una bella serie di altri parchetti che cercheranno di ridurci sul lastrico con ogni mezzo a loro disposizione. Questo vuol dire che, oltre alla lista spese sopra menzionata, dovrete anche mettere in preventivo di investire una parte dei vostri guadagni nella ricerca di attrazioni sempre più moderne e coinvolgenti. Davvero una storiaccia!

PARK

COMMENTO

Non c'è niente da dire: **Theme Park** è un gioco veramente massiccio! I ragazzi delle EA sono infatti riusciti a trasportare su Megadrive un titolo altamente complesso in maniera quasi perfetta, mantenendo praticamente inalterata la giocabilità che aveva caratterizzato la versione PC. Ok. ok, sono d'accordo, **Theme Park** non avrà una grafica ed un sonoro ultrapompati ma a chi importa quando un gioco è così dannatamente intrippante! Certo, **TP** richiede un po' di tempo per poter essere padroneggiato, ma una volta che avrete preso dimestichezza con il sistema di controllo ed avrete fatto conoscenza con i vari menù allora, e solo allora, inizierà la vera sfida. L'unico difetto che ho trovato è stata una certa lentezza dell'azione che si verifica quando il vostro parco diventa di dimensioni notevoli (che ci volete fare, in fondo stiamo parlando di un 16 bit a 8 Mhz!). Peccato per l'eliminazione delle opzioni che ci permettevano di giocare in borsa e di controllare il rifornimento delle varie merci ma, si sa, non si può avere tutto dalla vita!

Shogun

SOLD!

A questo punto potrebbe sorgervi spontanea una domanda: "Ma cosa succede se mi stanco del parco che ho costruito ?". Beh, ragazzi, in questo caso avete due possibilità: la prima è quella di resettare e di ricominciare tutto da zero (scommetto che non ci avevate pensato, eh?) mentre le seconda è quella di mettere il vostro parco all'asta, tirarci su un po' di quattrini per poi comprarsi un'altra zolletta di terra e ricominciare tutto daccapo. Ovviamente, così facendo, vi troverete a dover competere con avversari sempre più massicci (oltre che con la vostra creaturina) ma questo è l'unico modo che avete per progredire effettivamente nel gioco. Ok gente, chi offre di più?

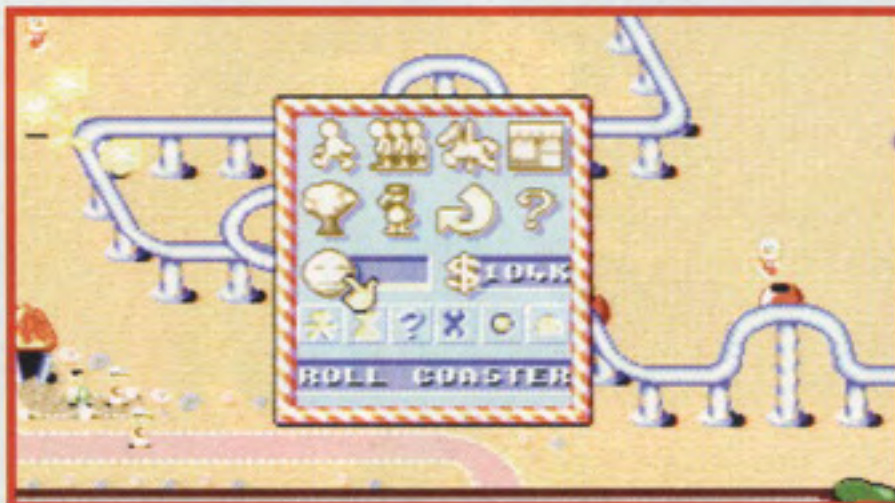
TUTTA COLPA DEL DIFFERENZIALE

Per tutti i maniaci dei dati tecnici o, più semplicemente, per chi vuole sapere tutto, eccovi ora le differenze che intercorrono tra la versione MD di Theme Park e quella PC. Siete pronti? Ok, allora si dia il via alle danze!

La Grafica
Per riuscire a realizzare la grafica di Theme Park su MD i ragazzi della BullFrog sono ricorsi ad un espediente davvero nterressante. E' stato infatti necessario ridisegnare tutti gli oggetti e questo a causa del "basso" clock della macchina che impediva ai programmatori di realizzare il parco nella sua prospettiva isometrica originaria. Per ovviare a questo inconveniente i ragazzi della EA hanno realizzato il parco in 2 dimensioni disegnando però i vari sprite in modo da dare una impressione di 3D. 'A grandeee!

Il Sonoro
Anche su questo fronte non c'è davvero di che lamentarsi! Certo, ci sono delle differenze rispetto al PC, soprattutto in termini di varietà degli effetti, tuttavia il risultato ottenuto dai programmatori è davvero notevole. In 300 K infatti i ragazzi della EA sono riusciti ad includere tutte le musichette che accompagnavano ogni attrazione anche se per far questo hanno dovuto limitare il numero degli FX. Sorry!

La Barra di Controllo
No, non abbiate paura. Qui non sono stati effettuati tagli! Infatti la barra di comando è stata modificata esclusivamente per poterla adattare meglio al joypad. Great!

Opzioni
Rispetto alla versione PC qui sono state tolte un paio di opzioni ovvero quella che vi consentiva di comprare le azioni ed il sistema per ordinare le merci che venivano vendute nei negozi. Da quanto ci è stato detto però questa sarebbe stata una scelta dei programmatori per adattare meglio la conversione al nuovo formato e al nuovo pubblico. Sarò io che non capisco niente ma non sarebbe bastato mettere un'opzione per abilitarle und disabilitarle? Misteri della vita!

COMMENTO

Non sono mai stato un grande appassionato di questo genere di giochi, ma devo ammettere che **Theme Park** è stato uno dei pochi a conquistarmi ed interessarmi. L'originale per PC era qualcosa di strepitoso e anche questa conversione per Megadrive, malgrado manchi di qualche particolare (la possibilità di giocare in borsa e il rifornimento delle merci, per esempio), è veramente favolosa. Buona la realizzazione tecnica, con grafica molto colorata e sonoro adattissimo ad ogni situazione. Discreto anche il sistema di controllo che, malgrado non utilizzi il mouse (l'ideale per questo tipo di giochi) risulta, sin dalle prime partite abbastanza funzionale e comodo. Insomma, non mi sembra che ci sia molto altro da aggiungere se non consigliare questo gioco a tutti i possessori di Megadrive, nessuno escluso.

End

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SIMULAZIONE/STRATEGICO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 83
▲ Pulita, dettagliata e ricca di colori. Non vedo proprio come si sarebbe potuto fare di meglio

SONORO 82
▲ Un sacco di musichette e jingle troppo assurdi
▼ Peccato che gli FX non siano altrettanto vari

GIOCABILITÀ 89
▲ L'interfaccia di comando funziona bene, in più il gioco è anche dannatamente intrippante

LONGEVITÀ 92
▲ Se vi piance il genere non ve ne staccherete per mooolto tempo

GLOBALE 86
In sintesi: troppo estremo!

SYND

Siamo nell'anno 2099 e la situazione sul nostro piccolo globo terraqueo non è certo delle migliori! Da un paio di anni a questa parte infatti i vari governi della terra sono andati via via perdendo il controllo dei loro territori riducendosi ad una massa di inutili fantocci controllati da alcuni gruppi malavitosi denominati Sindacati. Questi non sono altro che enormi "compagnie di assicurazione" che garantiscono ai loro soci una vita relativamente tranquilla prevenendoli da infortuni quali la disintegrazione ad opera di raggi laser, la caduta di bombe Napalm sulla loro casa, l'atomizzazione del gatto e così via. Naturalmente tutti questi Sindacati, come le leggi del libero mercato ci insegnano, sono perennemente in "competizione" fra loro e questo nel tentativo di riuscire a controllare un numero sempre maggiore di territori. Ora caso vuole che qui, a differenza di tanti altri game nei quali il giocatore versa in condizione ultra-sfigate, voi sarete un boss di una di queste associazioni e il vostro compito sarà ovviamente quello di allargare il più possibile i vostri domini. Per far ciò potrete avvalervi della collaborazione di un gruppo di giovani reclute che hanno accettato, più o meno spontaneamente, di farsi trasformare in vere e proprie macchine da guerra ai vostri ordini. Inizialmente la vostra situazione non sarà certo delle migliori: vi troverete infatti al comando di un piccolo staterello, completamente circondati da orde di sindacalisti affamati, ma non temete! Infatti, se tutto andrà bene, con un paio di missioni sarete già in grado di rafforzare la vostra posizione, stabilendo così una solida base dalla quale poter partire alla conquista dei 50 territori che compongono Syndicate. Ora però direi che è giunto il momento di andare a dare un'occhiata a come si svolge l'azione di gioco. Dunque, prima di tutto vi verrà chiesto di dare un nome alla vostra compagnia e di scegliere un logo, dopodiché vi troverete di fronte ad un'enorme mappa sulla quale decidere il primo obiettivo da attaccare. Una volta operata la scelta vi dovrete sorbire il solito mega-briefing di pre-missione al termine del quale sceglierete il numero di cyborg da spedire in territorio nemico. Una volta espletata anche questa formalità arriverà finalmente il momento di mettere mano alle armi! A questo punto lo scenario che vi si presenterà sarà quello di una città in perfetto stile Blade Runner con tanto di case, capannoni, palazzi, il tutto realizzato tramite una visuale in 3D isometrico: ora non dovrete far altro che dirigervi verso l'obiettivo (per far ciò potrete avvalervi dell'ausilio di uno scanner) per poi precedere al completamento della missione, semplice vero? Beh, ad essere sinceri direi proprio di no! Infatti durante le vostre peregrinazioni lungo i vari livelli vi capiterà di incappare sia in cyborg appartenenti ad altri sindacati sia con la pula della città il che non è certo piacevole (soprattutto se consideriamo l'eventualità di venirsi a trovare proprio nel bel mezzo di due fuochi!). Inoltre, come se tutto ciò non fosse già abbastanza devo comunicarvi che tutte le vostre armi saranno dotate di una quantità limitata di munizioni anche se, per fortuna, vi sarà possibile impadronirvi dei fucili "dimenticati" da tutti i nemici che avrete spedito all'altro mondo. Una volta completata la missione dovrete raggiungere il punto di incontro nel quale i vostri cyborg potranno essere recuperati. In caso contrario la missione verrà considerata fallita e vi toccherà rigiocare tutto daccapo (soltanto che questa volta avrete meno soldi e meno omini!). Too bad!

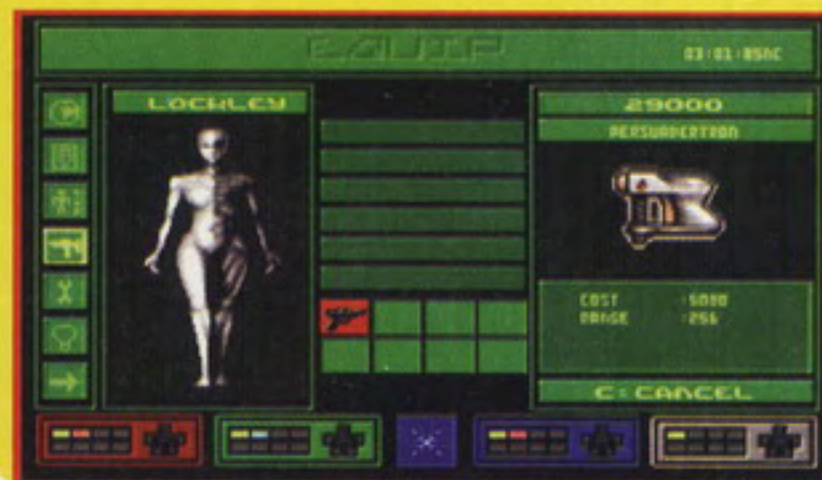
COMMENTO

Malgrado tutti gli elogi che aveva ricevuto da buona parte della stampa specializzata, devo ammettere di non essere mai andato pazzo per **Syndicate**. Potrete quindi facilmente immaginare il mio commento su questa conversione per Megadrive che, pur mantenendo intatta la struttura dell'originale, è sensibilmente peggiorata in numerosi aspetti. Innanzitutto la grafica non solo non riesce ad eguagliare quella del PC, come era facilmente prevedibile, ma risulta anche soggetta a rallentamenti abbastanza fastidiosi. Inoltre il sistema di controllo non è certo comodissimo, senza poi contare che il livello di difficoltà è calibrato in maniera tutt'altro che impeccabile. Insomma, se il gioco su PC poteva ancora essere discreto, questa versione per Megadrive è invece deludente sotto molti punti di vista.

End

ICATE

ME LO COMPRI PAPÀ?

In Syndicate le armi rivestono indubbiamente un ruolo di prim'ordine. Infatti più potenti saranno i vostri giocattoli, meno fatica farete a completare le varie missioni. Detto ciò potete ben comprendere l'importanza dell'opzione che ci permetterà di investire una parte dei nostri "sudati" risparmi alla ricerca di gadget sempre più letali con i quali accessoriare i nostri cyborg. Alcuni di questi sono…

Uzi

Questo simpatico gingillo non è altro che una mitraglietta automatica da ben 9mm. Vanta una buona velocità di fuoco ed una discreta gittata. Questo, unito al suo elevato numero di colpi ed al suo prezzo contenuto, la rendono senza dubbio una delle armi migliori.

Lancia Fiamme

Grazie a quest'arma i nostri cyborg saranno in grado di produrre un bel getto di gelatina incendiaria che andrà ad attaccarsi al bersaglio arrostendolo a dovere. Ideale per farsi largo tra la folla, peccato per la sua gittata molto limitata.

Mini Gun

Ottima sia per la sua elevata velocità di tiro che per la sua gittata e precisione questa Mini Gun si rivela un'arma adattissima ai genocidi di massa! Peccato che, a causa del suo elevato peso, gli agenti non modificati potrebbero avere non pochi problemi a portane più di una alla volta!

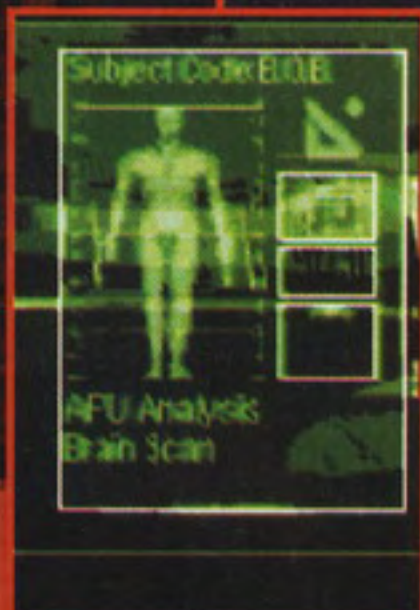
Laser

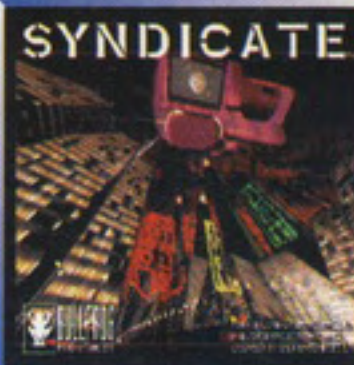
Questo potentissimo fucile è in grado di emettere un micidiale fascio di "luce pesante". Più devastante del Tuono Spaziale di Goldrake e praticamente allo stesso livello del Doppio Fulmine (Missile Laser) di Mazinga questo giocattolino è in grado di passare da parte a parte qualunque bersaglio. Unico difetto il numero di colpi a disposizione: solo 5!

Gauss Gun

Un mini-lanciamissili che è in grado di sparare ben 3 gabarde contro qualunque bersaglio. Ideale nelle feste affollate o per fare una visita a sorpresa a un vecchio "amico"!

Persuadetron

Questa piccola arma dalla gittata molto limitata è, senza dubbio, uno dei gingilli più interessanti di tutto il gioco. Infatti, grazie ai suoi microscopici proiettili chimici, è in grado di trasformare un qualunque essere vivente in un vero e proprio beota vagante che ubbidirà esclusivamente ai vostri comandi. Naturalmente non tutti gli individui sono uguali per cui esiste una casistica per la quale dovrete "persuadere" prima un certo numero di civili (che sono le entità più deboli) prima di poter passare alla pula ed agli agenti nemici. Inoltre gli effetti del Persuadetron miglioreranno a seconda della versione del cervello che avrete installato nel vostro cyborg. Bella lì!

COMMENTO

Sinceramente devo dire di essere piuttosto combattuto su questa versione di **Syndicate** per Megadrive. Si, è vero, il gioco sarà anche abbastanza divertente peccato però che l'aspetto grafico sia un po' troppo grezzo. I vari sprite risultano infatti drammaticamente carenti in definizione e dotati di ben pochi colori e la stessa cosa si può dire anche per i vari background che non brillano certo per ricchezza e pulizia. A mio giudizio la bellezza di **Syndicate** su PC era data principalmente dal fatto che il game riusciva a miscelare una struttura di gioco semplice ed immediata con un sacco di sana e genuina ultra-violenza. Questi due elementi, uniti ad una veste grafica veramente sbalorditiva, avevano fatto (e continuano a fare tuttora) di questo titolo un vero e proprio must per i fan dei giochi d'azione. Quello a cui ci troviamo di fronte qui invece non è altro che una conversione nella quale è andato perso buona parte del fascino del **Syndicate** originale dovuto alla grafica, mentre sono rimasti presenti i vari difetti a livello di struttura (missioni troppo simili, impossibilità di vedere dentro gli edifici, un livello di difficoltà non certo altissimo) ed anche qualcuno in più! Davvero un peccato!

GRAFICA 69
▼ Trippo grezza e poco definita

SONORO 70
▲ Discreti effetti sonori…
▼ …peccato che le musiche non siano proprio il massimo della vita

GIOCABILITÀ 72
▲ In fondo è pur sempre **Syndicate**
▼ …anche se qui è stato notevolmente peggiorato

LONGEVITÀ 77
▲ Un sacco di missioni tutte all'insegna del massacro puro
▼ Molti obiettivi sono dannatamente simili

GLOBALE 75
Un **Syndicate** in versione ridotta. Senz'altro si sarebbe potuto fare di meglio

JAPAN PLANET
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SEGA SATURN
MEGA 32
SONY PS-X
NEO GEO CD
E IN PIU' FX NEC, 3DO, GADGET, CD E MOLTO ALTRO!
CONSEGNA IN TUTTA ITALIA L. 10.000
TEL 039/322605
FAX 039/321944
DAL LUNEDI' AL SABATO
DALLE 9 ALLE 12 E DALLE 14 ALLE 18
(SEGRETERIA TELEFONICA FUORI ORARIO)

Le simulazioni golfistiche disponibili, per console e computer, sono veramente numerose; peccato solo che la maggior parte siano abbastanza scarse e che siano poche quelle realizzate in maniera accurata e realistica. Una di queste è senza dubbio **PGA Tour Golf** della EA, titolo originariamente creato per computer e convertito in seguito su console, che riusciva a ricreare in maniera più che discreta le varie situazioni che si possono incontrare in un campo di golf. Come nella migliore tradizione della EA, e visto anche il discreto successo del gioco, alla prima versione eseguita, praticamente ogni anno, una nuova edizione: peccato solo che le differenze siano quasi sempre state abbastanza marginali. Ora ci troviamo di fronte a **PGA Tour Golf III** e, anche in questo caso, le differenze sono veramente poche. L'innovazione principale è senza dubbio la nuova schermata nella quale è possibile selezionare, in maniera veramente precisa, il punto in cui si vuole colpire la pallina. Questo fatto, come tutti i golfisti sanno bene, è importantissimo poiché, a seconda del punto in cui avviene l'impatto, la pallina muta la sua traiettoria oppure è soggetta a effetti. Anche la grafica ha subito dei leggeri ritocchi e ora, oltre ad un maggior numero di colori su schermo, lo swing dei vari golfisti è stato digitalizzato da quello di veri giocatori. Sono stati inoltre aggiunti nuovi percorsi (ora sono disponibili 8 differenti tracciati), nei quali è possibile, oltre che allenarsi nei putt e nei drive iniziali, disputare 4 diversi tipi di competizione (Skin Game, Tournament, Match Play oppure Shoot-Out). E' possibile infine, oltre a salvare una posizione di gioco, salvare anche i colpi più belli e spettacolari grazie alla battery backup inserita all'interno della cartuccia.

Vabbè, ma se sbagliate da un metro, allora ditelo...

E questo chi sarebbe, il Bisteccone Galeazzi del golf?

Posso dire una cosa? Il golf è un po' uno sport da beoti, o no?

COMMENTO

Malgrado le notevoli somiglianze con i suoi predecessori, non posso non ammettere di essermi divertito abbastanza a giocare a questa nuova simulazione golfistica della EA. **PGA Tour Golf 3** è infatti, come del resto i suoi predecessori, un titolo discretamente realizzato, e rimane probabilmente il gioco migliore in questo genere attualmente disponibile per Megadrive. L'unico problema è quello classico che affligge ogni "nuova versione" della EA ovvero che, se si possiede già una precedente versione, è difficile giustificarne l'acquisto. Ok, sono stati aggiunti nuovi percorsi e ora il metodo di controllo è diventato leggermente più accurato, ma, almeno secondo me, è un po' troppo poco (è un po' come comprare dei data disk al prezzo, abbastanza elevato, di un gioco nuovo). Se invece siete amanti di questo sport e non avete ancora avuto l'opportunità di giocare a un titolo della serie **PGA**, questa è senza dubbio la versione migliore tra tutte quelle uscite fino ad ora, e merita quindi tutto il vostro interesse.

End

Dunque, per fare un tiro con effetto a destra, m'inclino a sinist... no, regolo l'indicat... forse spostando... AIUTO!!!

COMMENTO

PGA è, senza dubbio, la serie migliore per quel che riguarda le simulazioni di golf disponibili su Megadrive. Siamo ormai alla terza incarnazione su cartuccia di questo giochillo ed anche qui, cosa che ormai capita abbastanza di sovente con i sequel, ci troviamo di fronte ad un titolo migliore dei precedenti che però si rivela essere più una sorta di update piuttosto che un titolo nuovo. Infatti le uniche differenze riscontrabili tra questa versione e le precedenti risiedono nella grafica, che ora fa sfoggio di omini stupendamente digitalizzati, una migliore fluidità d'animazione, 8 percorsi ed una nuova schermata che ci consentirà di impartire alla boccia biancastra vari effetti quali Draw e Fade. Per quel che riguarda la giocabilità il game si attesta sugli stessi livelli delle precedenti versioni mentre il sonoro è, come al solito, abbastanza scarso. Concludendo direi quindi che ci troviamo senza ombra di dubbio di fronte alla miglior simulazione golfistica disponibile per il 16 bit Sega che però non offre abbastanza novità per diventare un acquisto obbligato per tutti coloro che posseggono già una delle due precedenti versioni. That's all.

Shogun

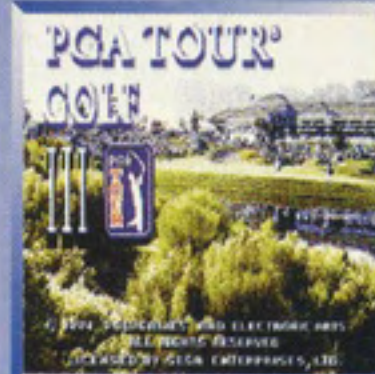
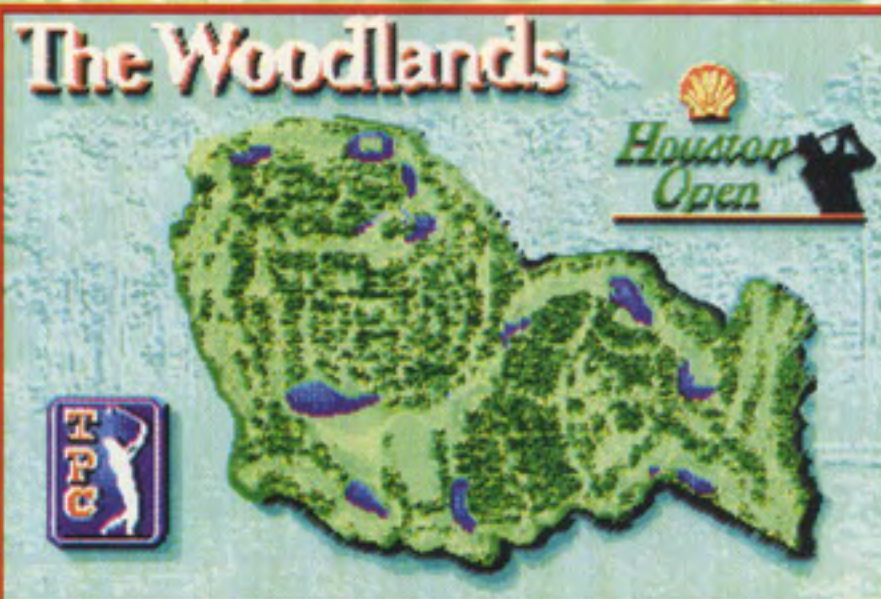
I TORNEI

Sono quattro i diversi tipi di competizione che potrete affrontare giocando a **PGA TG3** (della sera? Ndr). Prima di ogni gara potrete inoltre selezionare il percorso in cui giocare e le mazze da utilizzare.

Skin Game
Lo Skin Game è un torneo che si disputa tra un numero di giocatori che varia tra due e quattro. In questo tipo di competizione viene premiato il giocatore che ottiene il punteggio migliore in ogni buca. Nel caso due giocatori ottengano lo stesso punteggio, il premio per quella buca viene aggiunto a quello della buca successiva.

Tournament
Il classico torneo golfistico. Si svolge in quattro giornate (72 buche, 18 ogni giorno) durante le quali dovrete affrontare altri sessanta professionisti. Si gioca con Tee professionisti e senza la possibilità di utilizzare i "mulligan" (ovvero ripetere, senza perdere colpi, un tiro totalmente sbagliato)

Match Play
E' un torneo a eliminazione diretta in tre turni nel quale bisogna tentare di battere i nemici vincendo il maggior numero di buche (se ne giocano 18). Nel caso si arrivi all'ultima buca in una situazione di pareggio, si riparte dalla prima buca con la formula del "Sudden Death" (chi per primo vince una buca, vince la partita).

Shoot-Out
Lo Shoot-Out è una competizione abbastanza particolare. I quattro concorrenti si affrontano in tre buche. Ad ogni buca il giocatore con il punteggio più alto viene eliminato, e all'ultima buca rimangono solo due golfisti che si contendono il premio in denaro.

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 76
▲ Qualche colore in più rispetto alle precedenti versioni. Per il resto siamo sullo stesso livello

SONORO 55
▼ Veramente misero. Sono presenti solo pochi suoni, realizzati abbastanza malino

GIOCABILITÀ 85
▲ La possibilità di controllare al meglio gli effetti della pallina ha reso il controllo veramente totale

LONGEVITÀ 86
▲ I numerosi tornei e i diversi stili di gioco garantiscono una buona longevità

GLOBALE 80
La migliore simulazione golfistica disponibile per Megadrive. Peccato solo che sia troppo simile al suo predecessore

Ris

Ristar è un titolo che la Sega ha avuto in gestazione per un fottio di tempo. E' apparso ai nostri occhi per la prima volta nel dicembre dello scorso anno, in una versione preliminare che allora si chiamava Feel. Ristar è un gioco piattaformico che ha per protagonista un personaggio assai beota. Questo tizio è infatti dotato di braccia allungabili che gli permettono di afferrare oggetti, scalare pareti, arrovogliarsi sui pali, insomma quel genere di cose che si vedono fare in qualsiasi platform che si rispetti. Il nostro stelliforme eroe arriva persino a usare le sue braccia per liquidare i molteplici sprite ostili del gioco, accalappiandoli e avvicinandoli a sé per poi stroncarli con una singola, micidiale capocciata. E' una trovata abbastanza originale e costituisce un innovativo metodo di controllo. Diciamo "abbastanza" perché in pratica è alquanto simile a Dynamite Headdy, ma mentre la struttura di gioco di Headdy presentava una dose esigua di azione piattaformica con schermate e schermate strapiene di boss assurdi, Ristar esagera sul fronte delle piattaforme, con molte più insidie paesaggistiche che scontri con boss di fine livello. Purtroppo, questo è un approccio adottato da molti dei successoni di Natale come The Lion King ed Earthworm Jim. Ristar eccelle anche nelle sezioni prettamente strategiche - un livello comporta la restituzione di uova a volatili feriti nel loro orgoglio materno, ma il processo di riunificazione richiede un fottio di tempo perché venga compiuto con successo. Queste sezioni sono le più convincenti del gioco, dato che altri platform interpretano l'aspetto dinamico del genere in maniera molto più efficace di quanto faccia Ristar.

E' la cosa più orribile che abbia visto in vita mia.... Teneneeeee...Aaaaah...

BRACCIA RUBATE ALL'AGRICOLTURA

Le braccia estensibili di Ristar non sono un'idea originale, ma il loro "sfruttamento" è quanto mai innovativo. E ogni livello costringe Ristar a usare quelle sue notevoli estremità in nuovi e insoliti modi. Il secondo mondo, per esempio, vede Ristar viaggiare nell'acqua, usando le braccia come propellente per raggiungere velocità supersoniche.

SUA ALTEZZA IL BONUS

Il gioco è costellato di piccoli bonus. Qualche volta è sufficiente prendere a capocciate gli elementi tangibili dello scenario per scoprire una gemma precedentemente dissimulata. Alla fine di ogni livello Ristar ha l'opportunità di guadagnare qualche punto extra girando intorno a una leva. L'obiettivo è di elevarsi alla massima altezza possibile. Un buon salto equivale a un bonus di circa 8.000 punti. Chi invece fallisce miseramente deve accontentarsi di appena 100 punti: too bad!

Ehi, ma questo è Ristar-zan... Ahahahahah... Bruttissima, lo so...

COMMENTO

Ciò che più sorprende dell'attuale ondata di platform tenerosi è il fatto che molti di essi siano veramente molto validi. Fra questi ecco ora aggiungersi anche **Ristar**. Sarà forse poco più che una cozzaglia di idee tratte di peso da **Sonic** e **Dynamite Headdy**, ma non si può negare che sia stato realizzato in maniera egregia. La grafica è grandiosa, realizzata con uno stile molto vicino a quello della Treasure. Il sonoro, e in particolare la musica, è di eccellente fattura. E come se tutto ciò non bastasse, **Ristar** è anche molto giocabile. Il suo unico neo è l'assenza di trovate originali, cosa che lo rende inferiore ai giochi cui si è ispirato. Il risultato finale è un platform tecnicamente superbo, spettacolare, divertente, ma decisamente convenzionale.

Simon

Il metano ti darà anche una mano, ma 'ste fiammelle rompono davvero le balle...

100% ORIGINAL

Benché **Ristar** sia un titolo abbastanza originale, si ha l'impressione che alla Sega abbiano "preso in prestito" un bel po' di idee da platform già usciti. Le intro dei livelli assomigliano oltremodo a quelle di Sonic 3, il metodo di controllo ricorda molto **Dynamite Headdy**, e lo stile grafico sarà molto familiare ai fan di **MacDonald's Land Treasure Adventure**. Grazie al cielo, **Ristar** è altamente giocabile, malgrado queste scopiazzature più o meno evidenti.

Maledetti uccellacci del malaugurio, statevene alla larga e cercate di cattarvi un paio di Ray-Ban originali la prossima volta...

Posso dire una cosa? Il nuovo disco di Black Sheep è semplicemente incredibile...

Hmmm, siamo sicuri che non ci sia lo zampino dei Treasure in questo gioco?

Ristar, entra di diritto nella "Top Ten dei giochi con i mostri di fine livello più beoti e demenziali": cuccatevi 'sto soggetto...

COMMENTO

Questo non è il più veloce, il più attraente o il più intrippante platform a cui io abbia mai giocato, ma devo confessare di avere trascorso parecchie ore piacevoli grazie a **Ristar**. Abituarsi ai comandi richiede un po' di tempo ma è uno sforzo che paga. L'uso delle braccia estensibili permette a **Ristar** di superare i vari ostacolo in maniera più efficace e sicura. La grafica, come potete vedere dalle foto, è molto bella ed è altresì ricca di varietà: i mondi non sono diversi solo nel look ma anche nel modo in cui vanno attraversati. Nel complesso, insomma, Ristar mi ha davvero convinto. Non è straordinariamente pieno di azione, ma ha tante altre buone qualità, malgrado il fatto che sia solo uno dei tanti (forse anche troppi) platform usciti in questa stagione.

Fabio

NONSOLOBONUS

I sotto-giochi nascosti di **Ristar** non sono semplicemente un piccolo diversivo (peraltro piacevole) dalla struttura di gioco principale. I "bonus games" di **Ristar** sono caratterizzati da una dose massiccia di varietà e per completarli c'è da sudare non poco. Inoltre sono appaganti sotto molti punti di vista.

Sono indeciso se schierare Casiraghi o Asprilla domani... voi che ne dite?

I fondali di Ristar sono assolutamente spettacolosi: checkatevi 'ste gigarane bluastre...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 93
▲ Tutti i fondali e gli sprite sono di ottima fattura, tanto da non avere nulla da invidiare a **Sonic**

SONORO 81
▲ Buona varietà di motivetti teneros ed effetti all **Dynamite Headdy**

GIOCABILITÀ 88
▲ Avvincente e non privo di trovate originali

LONGEVITÀ 87
▲ Un fottio di mondi da esplorare e una dignitosa quantità di sottogiochi nascosti
▼ Poco impegnativo, all'infuori delle sezioni con rompicapo da risolvere

GLOBALE 87
Un platform realizzato con grande cura; non proprio all'altezza di **Dynamite Headdy** o **Earthworm Jim**, ma nondimeno dotato di un suo fascino particolare

Electric Dream

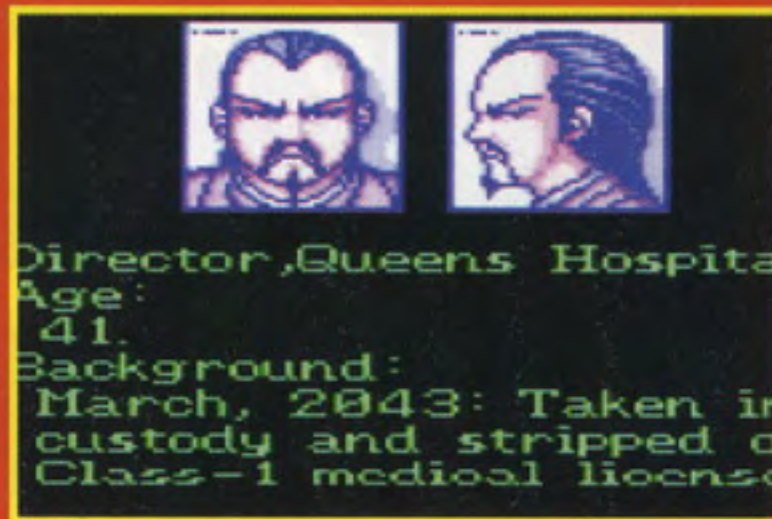
SNA

Urc... si... Ehm... Ecco... Uh... Bell'asciugamano...

A giudicare dall'ordine, questa mi sembra la stanza di BioMassa...

Snatcher è un RPG che fa ampio uso delle superiori capacità del Mega-CD e si fregia dell'appellativo di "avventura cyberpunk" (sentito Paolo? Fatti sotto! - NdFabio). Tutto ciò sta a significare che Snatcher è differente da qualsiasi altro RPG che abbiate visto prima. Tanto per cominciare, non c'è da selezionare un personaggio, né da andare in giro a parlare con la gente nella speranza di ottenere qualche oggetto dallo scopo indecifrabile. Nossignori, questa avventura utilizza ciò che è noto come un "ambiente libero": potete cioè ficcare il naso esattamente dove vi pare e quando vi pare, sebbene dobbiate comunque trovare indizi di importanza capitale e recuperare oggetti in alcuni punti del gioco. Anzi, trovare indizi è una parte fondamentale del vostro repertorio, dato che siete un super-agente segreto. La vostra missione è di rintracciare gli Snatchers, creature artificiali (sospettosamente simili ai Terminator) che si cibano di carne umana. Naturalmente questi simpatici robottini non se ne stanno semplicemente a ciondolare nell'attesa che voi li scopriate: assumono invece sembianze umane per impedire a tipi tosti come il nostro super-sbirro di mangiare la foglia in men che non si dica. Comunque il gioco non vi lascia a brancolare nel buio: al vostro fianco c'è un robot che risponde al nome di Metal Gear e che è pieno di utili nozioni concernenti la vostra situazione. Inoltre avete a disposizione una rete informatica da consultare attraverso un computer portatile e c'è pure la possibilità di interrogare cittadini dall'aspetto ambiguo quando necessario. Naturalmente queste opzioni sono di norma presenti in molti RPG: è il modo in cui Snatcher è stato realizzato a renderlo diverso da qualsiasi altro titolo del suo genere. Il gioco fa a meno di cose come pozioni, "hit points" e le armature dorate degli RPG tradizionali, sostituendole con sesso, droga e rock 'n' roll. Proprio così, fratelli: in Snatcher potrete incontrare drogati, cyber-pollastre e persino darvi ai bagordi fino a notte fonda! Ovviamente tutto ciò non è in sintonia con le solite avventure per ragazzi che siamo abituati a vedere sulle console della Sega, per cui il gioco è ufficialmente vendibile solo ai minori di 18 anni. Non siete in regola con l'età? Poco male. Fatevelo acquistare da un adulto e state tranquilli, che il gioco non è poi così insano.

SMETTILA DI SNATCHERRARTI...

Snatcher è dotato di uno spessore sorprendente. Benché il gioco presenti un iter molto lineare da seguire (in sostanza è tutto un seguire indizi e scoprire nuovi dettagli del complotto), c'è altresì una quantità di altre cose che è possibile fare, come controllare le generalità delle persone sospette sul proprio computer (compresa qualsiasi donna a cui potreste essere interessati), oppure andare a farsi una bevuta in un locale notturno, o ancora, mangiarvi una fetta della deliziosa pizza Neo Kobe (già dal nome è tutto un programma... Ndr).

COMMENTO

Snatcher non contiene neppure un secondo di Full Motion Video, eppure è il miglior esempio di film interattivo a cui io abbia mai giocato. Si ha veramente la sensazione di essere l'eroe di un anime giapponese, indagando su una cospirazione, togliendo di mezzo i cattivi e facendo pateticamente il filo a ogni donna che si incontra (un po' come nella realtà, no? NdBioMassa). E' esaltante, ricco di atmosfera e possiede un originale senso dell'umorismo che non credo di aver mai visto prima in un videogame. Aggiungiamo poi una grafica incredibilmente azzeccata, un sonoro poderoso e una trama estremamente avvincente e otterremo quello che forse è il miglior RPG che si sia mai visto sul Megadrive. Il suo unico neo è la scarsa longevità, ma per tutto il divertimento che dà finché dura, penso che valga la spesa.

Paolo

TCHER

Un tipino proprio affidabile, non vi sembra?

'Azz, un tantiniello cruento questo Snatcher...

Uhmmm, questo gioco mi piace sempre di più...

IL BUDISTA LA' SVIRGULA'...

La linearità della struttura di gioco è resa meno pesante dalla gamma di aggeggi a vostra disposizione, dal fulminatore (che funziona anche con la pistola Justifier della Konami) alla luce notturna.

COMMENTO

Sebbene io sia del parere che la maggior parte degli RPG sia noiosa, confesso che ci gioco volentieri, seppur con la consapevolezza che titoli come **Shining Force e Landstalker** facciano impallidire molti degli altri giochi di ruolo da me frequentati. Ma nemmeno questi due capolavori raggiungono il livello di realismo e le forti emozioni offerto da **Snatcher**. Pur essendo alquanto lineare, quest'avventura vi permette di esplorare l'ambiente come più vi piace, nonché di parlare a persone reali che fanno cose credibili come bere birra e andare in discoteca per rimanervi fino alle quattro del mattino. E dato che non ci sono tabelle statistiche, vi viene risparmiata la noia di upgradare i personaggi per fare invece cose molto più entusiasmanti come, ad esempio, interrogare dei tossicodipendenti (**Pulp Fiction** docet). Questa è sicuramente la migliore avventura grafico-testuale che mi sia capitata per le mani quest'anno. Debbo aggiungere altro?

Fabio

La grafica di Snatcher farà impazzire tutti i nippofanatici presenti sul globo terrestre, vero Char?

SNATCHER

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	RPG
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 82
▼ Niente di tecnicamente eccezionale...
▲ ...ma la grafica in stile Manga è perfettamente adeguata al gioco

SONORO 86
▲ Le sezioni di dialogo sono grandiose...
▼ ...ma il commento musicale è insulso, e le indicazioni sonore sono troppo banali

GIOCABILITÀ 88
▲ Un'avventura molto intrippante...
▼ ...benché le prolisse sezioni testuali nuociano un po' al ritmo del gioco

LONGEVITÀ 80
▲ Il gioco è molto vasto...
▼ ...ma per completarlo bastano una o due settimane di gioco

GLOBALE 88
Il Role Playng Game dell'anno, senza alcun dubbio

the SMURF

Smurfy Kong Country? Beh, non proprio...

Se questo nome non vi dice nulla, vi basterà dare un'occhiata alle foto in queste pagine per capire che Smurfs altri non è che il nome originale di quegli esserini blu che qui a casa nostra sono noti come Puffi. Questi inossidabili eroi del piccolo schermo arrivano, più in forma che mai, sui nostri Megadrive con una nuova avventura che li vedrà opposti al loro nemico di sempre Gargamella (in inglese Gargamel, fantasiosi vero?) Il losco figuro ha infatti rapito parte degli ometti blu per farli finire in padella. La vostra missione sarà quindi quella di attraversare i 22 schemi di questo "nonsolo-platform" per recuperare i vostri colleghi puffi prima che facciano una brutta fine. Puffarbacco!

Anche i nemici di fine livello sono parecchio fantasiosi in Smurfs: cuccatevi 'sta pianta carnivora...

Tattarattatà... Qua qua... Qua qua... Tattarattatà...

COMMENTO

Noi puffi siam così... siam alti su per giù due mele o poco più. Come non ricordare con nostalgia i tempi in cui la quasi sconosciuta Cristina D'Avena assurgeva al ruolo di grande rockstar cantando immensi hits come questo oppure come la sigla di "Prendi il mondo e vai"? Finito questo angolo stile "mi ricordo lasagne verdi", devo dire che mi aspettavo il classico platform per bambini: bella grafica, animazioni fantasiose, giocabilità immediata, ma poco spessore. Beh, **The Smurfs** è buona parte di questo cose, ma anche qualcosina in più: non è poi così facile e anzi, se comprerete questa cartuccia per il vostro fratellino minore, magari vi ritroverete a giocarla voi di nascosto. In fondo cosa c'è di male? Un gioco può piacere anche se ha una ambientazione piuttosto infantile. Non di solo **Doom** vive l'uomo...

Puck

COMMENTO

I Puffi son tornati... e alla grande! Infatti non si tratta del solito gioco tutto apparenza e poco sostanza: qui c'è davvero di che divertirsi. Alle sezioni tipicamente platform se ne affiancano altre in cui bisogna usare una buona dose di furbizia e anche schemi in 3D. Ci troviamo davanti ad un gioco vario e completo che promette divertimento per tutti e non solo per i ragazzini fans della serie di cartoni animati. La grafica è buona, le animazioni sono raffinate e varie, e la giocabilità è veramente ben fatta.
Certo, non siamo di fronte a un capolavoro, ma **Smurfs** è sicuramente un gioco ben più che dignitoso che vi dà giusto quello che vi promette: un bel po' di divertimento spensierato.

Alex

COSA TI CAVALCA IL PUFFO?

La strada è lunga, quindi perché farsela tutta a piedi? Ecco allora i nostri amici puffi che sfruttano come bravi negrieri dei poveri animali indifesi, come paperelle e uccelli, per rendere meno faticosa la loro missione. Da notare particolarmente l'ottima fattura di alcuni di questi schemi, che, seguendo il trend delle ultime produzioni Megadrive, utilizzano scorrimenti in 3D.

PUFF PUFF, CHE FATICA!

Il tragitto che i nostri eroi blu devono percorrere per liberare i loro amici è molto lungo e impegnativo e si estende su ben 22 schemi che si differenziano per l'ambientazione. Per aiutarvi comunque avrete una mappa per verificare la vostra posizione e una nuova password ogni cinque livelli...

Foresta Nera
Fra la fitta vegetazione i pericoli si moltiplicano... State attenti soprattutto alle mosche: una loro puntura e verrete trasformati in un perfetto idiota in miniatura.

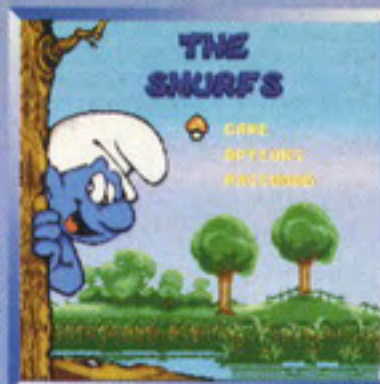
Campagna
Una bella scampagnata in campagna per i nostri amici blu che devono stare attenti a diversi pericoli mascherati da innocenti abitanti del praticello.

Ma ci sono anche i puffi inca... volati? Pazzesco...

Ponte
Questo schema richiede una buona dose di furbizia per superare i pericoli che ci sono fra voi e l'altro capo del ponte. Ricordate che l'unione fa la forza.

Villaggio Puffo
Dovete zompettare fra le vostre casette a forma di fungo cercando di non farvi fregare dalle numerose insidie disseminate lungo il percorso.

Recinto
Tanto per cambiare un livello in vago stile puzzle. Dovete raggiungere la cima della staccionata: state attenti però perché proprio quando pensate di avercela fatta un simpatico rapace potrebbe riportarvi al punto di partenza.

Vulcano
Un livello veramente incandescente per concludere in bellezza. Qui la velocità é tutto se non volete essere risucchiati dalla lava.

CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 86
▲ Varietà veramente eccellente: ci troverete tutte le zone del fantastico mondo dei puffi

SONORO 63
▼ In generale c'è veramente poco di buono da sentire
▲ Soltanto alcuni effetti sonori si salvano dalla mediocrità generale

GIOCABILITÀ 83
▲ Tre livelli di difficoltà, con alcuni schemi in più in quello Hard. Una buona varietà di situazioni
▼ L'azione non è poi così entusiasmante

LONGEVITÀ 87
▲ Il gioco non è particolarmente facile, ma non degrada mai a livelli di frustrazione. Sarà per voi una missione impegnativa

GLOBALE 86
Non è certo un gioco che brilla per originalità, ma è fatto con qualità sufficiente per considerarlo un prodotto appetibile

the SMURFS

Che nostalgia ragazzi! Era l'inizio degli anni '80 quando questi omini blu invasero l'Europa in modo veramente massiccio: forse neppure i vari **Turtles o Power Rangers** di oggi hanno ottenuto un successo del genere. E sapete qual era il segreto del loro successo? Piacevano veramente a tutti! Dopo anni d'oblio eccoli ritornare sulla cresta dell'onda per provare l'ardua impresa di conquistare i cuori dei giovani d'oggi, e per fare questo devono per forza passare dagli schermi delle console. Dopo l'apparizione su Megadrive eccoli quindi pronti a spopolare anche sul buon vecchio Master System. La trama è piuttosto scontata: il loro arcirivale di sempre, Gargamella, ha rapito in certo numero di Puffi per papparseli a cena. Ecco quindi il resto della tribù che si mobilita per partire al salvataggio, attraverso numerosi livelli densi di pericoli e di insidie, dei propri compari. Un gioco che apparentemente è indirizzato ai più piccoli, ma con cui anche i grandicelli avranno problemi, soprattutto se vorranno finirlo all'ultimo livello di difficoltà.

CASA PRODUTTRICE
INFOGRAMES

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85

▲ Una bella carrellata su tutti i personaggi di questa mitica serie di cartoni animati
▼ Lo scrolling poteva essere migliorato

SONORO 88

▲ Molto ben realizzato, considerando le limitate possibilità del Master System

GIOCABILITÀ 90

▲ Assai giocabile con diverse varianti nel corso del gioco
▼ Non è molto simpatico però perdere vite senza neanche rendersi conto del perché

LONGEVITÀ 86

▲ Tre gradi di difficoltà e numerosi livelli con cui misurarsi; un'avventura piuttosto impegnativa

GLOBALE 89

Un prodotto di ottimo livello che si inserisce in un mercato stagnante, ma non ancora morto, come quello del Master System

COMMENTO

Master System e i **Puffi** sono un binomio perfetto: una gloriosa console, non ancora rassegnata ad andarsene definitivamente in pensione, e i Puffi, eroi dei cartoni animati dei primi anni '80 che cercano rilancio alla soglia del 2000. Il risultato è veramente ottimo. Giusto questo mese ho provato un titolo, **Lion King**, che dava nuova gloria a questa macchina ed ecco che subito arriva un altro gioco a contendergli lo scettro di miglior platform. Sono queste le rivalità che fanno bene a una console. Parlando strettamente del gioco **The Smurfs** è un gioco che, pur non offrendo grandi innovazioni, offre una qualità grafica elevata abbinata a una azione di gioco piuttosto varia. Unica pecca di questo gioco è un certo grado di difficoltà, che in alcune fasi raggiunge livelli di frustrazione veramente notevoli: non è bello perdere una vita senza neanche rendersi conto del perché.

Puck

THE LION KING

La Virgin deve aver deciso di sfruttare fino all'osso la costosa licenza dell'ultimo lungometraggio animato targato Disney, e così ecco che anche sull'ormai semi-abbandonato Master System arriva il ruggito del Re Leone. La storia si sviluppa parallelamente alle vicende del film: inizialmente siete un piccolo cucciolo che cerca di farsi le ossa sopravvivendo nella giungla; proseguendo, vi ritroverete nei panni di un grande e grosso leone che deve riacquistare quel trono di re delle foresta che legittimamente gli spetta.

Le vostre capacità nelle due fasi del gioco sono notevolmente diverse: da cucciolo potrete solo stordire i vostri nemici con un ruggito che, viste le vostre dimensioni, non è poi così spaventoso, per poi zompettarci sopra ed eliminarli. Nella seconda fase potrete utilizzare la vostra potenza e i vostri artigli per aprirvi la strada verso il trono affrontando nemici via via più pericolosi. Di tanto in tanto avrete l'opportunità di affrontare uno schermo bonus in cui impersonerete il vostro fido amico Simba che dovrà raccogliere al volo più uova possibile per evitare una frittata davvero colossale. Un grande platform su Master System che i nostalgici e i possessori di questa macchina non possono certo farsi sfuggire.

COMMENTO

Ormai su Master System il tempo delle sperimentazioni è finito da un bel pezzo. Nessun programmatore ci perde più molte ore perché è una macchina sfruttata davvero fino all'osso. Ma anche ora, in pieno viale del tramonto, qualcuno riesce a tirare fuori qualcosa di veramente bello. E' appunto il caso di questo **Lion King** della Virgin che dimostra come un buon platform a 16 bit possa essere più che dignitosamente convertito su una macchina meno potente. La grafica, ottimamente disegnata, è pure molto varia e sfrutta al massimo il Master System. L'avventura è ben strutturata e l'unico aspetto negativo riguarda i controlli, un po' troppo macchinosi e poco efficienti. In definitiva ci troviamo forse davanti a uno degli ultimi ruggiti di questa macchina: non potete lasciarvelo scappare!

Puck

THE LION KING

CASA PRODUTTRICE: VIRGIN

GENERE: PLATFORM

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: UFFICIALE

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 90
▲ Ben disegnata e animata con gran cura. L'ottima varietà va di pari passo con la raffinatezza dei fondali

SONORO 78
▲ Una discreta riedizione delle musiche originali del film

GIOCABILITÀ 85
▲ In ogni livello ci sono un sacco di cose da fare, sempre diverse
▼ Il sistema di controllo non è certo impeccabile

LONGEVITÀ 85
▲ Non è poi così corto: vi ci vorrà diverso tempo per finirlo
▼ La gradazione della difficoltà non è perfetta

GLOBALE 86
Un piccolo capolavoro a 8 bit: la Virgin ci ha veramente offerto un platform di prima qualità

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

Dopo aver riscosso un grandioso successo tra i possessori di Megadrive sin dalla sua prima uscita, avvenuta circa un anno fa, Fifa International Soccer approda ora anche sugli schermi del Game Gear. I programmatori della EA sono riusciti, in una cartuccia di soli 4 mega, a inserire tutte le caratteristiche che hanno reso tanto celebre Fifa sul 16 bit di casa Sega. E' rimasta praticamente immutata la grafica (è stata adattata in maniera molto buona alle ridotte dimensioni dello schermo del Game Gear), famosa soprattutto per la particolarissima prospettiva, e sono rimaste immutate anche le numerose opzioni presenti nell'originale. Queste opzioni permettono, oltre a scegliere la propria squadra tra tutte quelle disponibili (e sono veramente numerose), di selezionare la tattica di gioco, lo schema da adottare in campo, la copertura difensiva e offensiva e addirittura le condizioni climatiche. Manca però, ed è questo il più grande difetto di questa cartuccia, l'opzione per linkare due console, opzione che di solito offre il maggior divertimento. Per il resto ci troviamo di fronte a una conversione particolarmente fedele, e che quindi è caratterizzata dagli stessi pregi (e difetti) dell'originale.

COMMENTO

Ero abbastanza scettico sulla conversione di **Fifa International Soccer** per Game Gear, ma devo ammettere che, dopo averlo finalmente provato, mi sono dovuto in parte ricredere. Quasi tutte le opzioni che caratterizzavano la versione a 16 bit sono presenti, ed è rimasta immutata anche la particolare visuale e la discreta giocabilità. Note meno positive vengono dal sonoro, senza dubbio al di sotto della media, dallo scrolling che, in situazioni particolarmente caotiche, subisce qualche leggero rallentamento e dalla mancanza, veramente molto grave, della possibilità di linkare due Game Gear per le sfide in due. Si tratta comunque di un buonissimo titolo, consigliabile a tutti i possessori del portatile di casa Sega affamati di simulazioni sportive.

End

GRAFICA 80
▲ Molto ben realizzate le animazioni dei giocatori
▼ In alcune situazioni lo scrolling non è fluidissimo

SONORO 69
▲ Sonoro discreto
▼ Niente di particolarmente esaltante

GIOCABILITÀ 80
▲ Abbastanza divertente; buono anche il sistema di controllo
▼ Ogni tanto l'azione risulta troppo confusa

LONGEVITÀ 83
▲ Sono presenti un mare di opzioni e di squadre
▼ Manca l'opzione per linkare due Game Gear

GLOBALE 80
Un buonissimo gioco adatto agli appassionati delle simulazioni sportive

NEW

Numero 1 - Anno 1 - Gennaio 1995

PC PRATICO

SPEDIZIONE
IN ABBONAMENTO
POSTALE
50% MILANO

Up-date

Le notizie dell'ultima ora dal mondo PC

Photoshop

Nuove funzio... e nuovi ambi...

NOVITÀ ASSOLUTA!
è in edicola
il mensile per tutti
gli utenti di
personal computer

RIVISTA + FLOPPY HD
+ VIDEOCASSETTA
SOLO 9.900 LIRE

3D Studio

Leader nel mondo della modellazione solida, viene esaminato nei diversi ambienti di lavoro

CD musicali Microsoft

Ovvero, la nuova traduzione di una antica tradizione

I simulatori di volo

Volare: antico sogno dell'uomo a portata di PC. E senza scottarsi le ali

- Recensioni di prodotto
- Applicazioni pratiche
- Internet e Telix
- Schede da raccogliere

oltre 2Mb di software in regalo!

WALL $TREET

VENDO Mega-CD giapponese, quattro mesi di vita, a £ 250.000.
- **DAMIANO**, Tel. 0322 / 804390 (dalle 15.00 in poi)

VENDO console **Megadrive II**, cavo RGB, due joypad e i seguenti giochi: **Jungle Strike, Gunstar Heroes, Sub-Terrania e Virtua Racing**. Il tutto a £ 350.000. Annuncio valido per Roma.
- **FEDERICO MAZZA**, Corso Trieste 63/B, 00198 Roma; Tel. 06/8542718 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Golden Axe 3** (£ 55.000), **European Club Soccer** (£ 50.000), **Mercs** (£ 50.000), **Streets Of Rage 2** (£ 65.000), **Virtua Racing** (£ 95.000), **Whip Rush** (£ 38.000), **Aquatic Games** (£ 40.000) e **Sonic The Hedgehog** (£ 30.000).
- **FRANCESCO**, Via Beccaria 3, 22044 Inverigo (CO); Tel. 031/609209 (dalle 19.00 alle 21.00, tutti i giorni tranne il mercoledì e il venerdì)

VENDO console **Megadrive**, versione europea, completa di cavo RF OUT, presa SCART, alimentatore, adattatore JAP + 4 joypad (due a 3 pulsanti e due a 6 pulsanti) + 22 cartucce fra cui: **Streetfighter II Plus, Mortal Kombat 1 & 2, Fifa International Soccer, Eternal Champions, Virtua Racing, Fatal Fury 2, Thunderforce IV, Jungle Strike** e **Dragon**. Prezzo da concordare.
- **ALFONSO**; Tel. 0971 / 995759 (ore pasti)

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Altered Beast** a £ 25.000; **Turbo Outrun** a £ 35.000; **John Madden Football** a £ 45.000; **Indiana Jones and The Last Crusade** a £ 60.000; tutte tenute benissimo.
- **GIACOMO**; Tel. 030 / 9306016

VENDO Mega-CD 2 versione europea, un mese di vita, causa inutilizzo, con i seguenti giochi: **Tom Cat Alley, Road Avenger, Cobra Commando, Sol-Feace, Super Monaco GP, Columns, Streets Of Rage, The Revenge of Shinobi** e **Golden Axe**; il tutto a £ 450.000.
- **FULVIO**; Tel. 0141/721398 (ore pasti)

VENDO console **Master System II** con 2 joypad, un gioco in memoria (**Alex Kidd In Miracle World**) più 7 giochi (**Andre Agassi Tennis, Olympic Gold, Captain Silver, Donald Duck, World Cup Italia, Wonderboy II e World Class Leaderboard**) a £ 220.000. Posso, eventualmente, vendere i giochi a parte.
- **ALESSANDRO COLNAGHI**, Via L. Da Vinci 30, 24040 Pontirolo Nuovo (BG); Tel. 0363/88780

VENDO console **Master System** con 5 giochi e **Game Gear** con 8 giochi a £ 400.000. Prezzi variabili.
- **ANDREA FIORI**, Via Sarra 30, 07017 Ploaghe; Tel. 079 / 448668

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Thunderforce II, Gain Ground, European Club Soccer** (tutte a £ 30.000 cadauna), **NBA Jam** (£ 90.000) e **The Flintstones** (£ 85.000), oppure li scambio tutti con **After Burner III** e **WWF Wrestlemania** o **Super Streetfighter II**.
- **LEONARDO ROSSI**, Via Leoncavallo 15/3, 50127 Firenze.

VENDO i giochi **Moonwalker** (£ 60.000) per Megadrive e **Speelcaster** (£ 50.000) per Master System; ambedue in buone condizioni.
- **CHRISTIAN FRIGERIO**, Via Vittorio Veneto 34, 22032 Albese (Como); Tel. 031/420621 (ore pasti)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO cartucce per Megadrive e Super NES. Vendo inoltre console a prezzi eccezionali. Per informazioni rivolgersi a:
- **MARKO CARMÉ**, Via Podgora 34, 19122 La Spezia; Tel. 0187/20114
oppure
- **DIEGO LOPRESTI**; Tel. 0187 / 715391

VENDO console **Megadrive** più 2 joypad (a 3 e 6 tasti) con le seguenti cartucce: **NBA Jam, Sensible Soccer, Virtua Racing, Streetfighter II Plus, Mortal Kombat e Sonic The Hedgehog**; il tutto a £ 500.000.
- **ALESSANDRO MEDICI**, Via Franchetti 5, 40141 Bologna.

VENDO Mega-CD giapponese PAL + CDX + 10 giochi tra cui **Silpheed, Microcosm, Dragon's Lair** e **Ecco The Dolphin** a £ 400.000.
- **MASSIMO**; Tel. 080/337364

VENDO cinque cartucce per Megadrive: **Mortal Kombat** (£ 60.000), **Flashback** (£ 70.000), **European Club Soccer** (£ 40.000), **Sonic The Hedhehog** (£ 20.000) e **Urban Strike** (nuovo, a £ 90.000). Annuncio valido per la provincia di Padova.
- **STEFANO**; Tel. 049/5342253 (dopo le 18.00)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive europeo: **FIFA International Soccer** (£ 70.000), **Super Streetfighter II** (£ 100.000). Prezzi intrattabili. I giochi sono nuovi e completi di libretto delle istruzioni. Sono disposto a scambiare i giochi summenzionati con **NBA Jam** e **FIFA '95**. Annuncio valido solo per Napoli e provincia).
- **CARMINE**; Tel. 081/8317715

VENDO videogiochi per Megadrive a partire da £ 25.000. Solo Lombardia.
- **MICHELE TRASI**; Tel. 02/2619616

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Lemmings, Sonic, Power Athlete, Captain America, Tazmania, Quackshot** a £ 50.000. Per chi compra in blocco £ 250.000 e in regalo **Super Street Fighter 2**.
- **FEDERICO TESTA**; Tel 051/6251741

VENDO Master System Converter per MD (per utilizzare i giochi del Master System sul vostro Megadrive), ancora imballato a £ 70.000. **Vendo** anche cassetta Master System **Astro Warrior & Pit Pot - The Combo Cartridge**, due giochi in uno, a £ 55.000. **Vendo** 19 **riviste per console** (Consolemania, Sonic, **Mega Console**, Computer + Videogiochi) a £ 30.000. Valido solo per Milano e provincia.
- **DANIELE**, Tel. 0362/627717 (dalle ore 9:30 alle 11:30)

SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Mortal Kombat** e **FIFA International Soccer** (possibilmente con **Jungle Strike** e **NBA Jam**) e **Streets Of Rage** (possibilmente con **Super Hang-On** o con **Last Battle**).
- **STEFANO D'ALTORIO**, Via Tagliamento, 67039 Sulmona (AQ); Tel. 0864/31908 (dalle ore 18.00 alle 19.00)

ATTENZIONE!!!

La redazione di Mega Console non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità, ok?.

VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	FABIO	CHAR	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
CLOCKWORK KNIGHT (SS)	9	9	8	9	8	9	8,7
FIFA SOCCER '95 (GG)	8	9	8	7	9	8	8,2
LOADSTAR (MCD)	4	4	5	4	5	4	4,4
NOVASTORM (MCD)	7	6	7	7	7	7	6,8
PAGEMASTER	8	7	8	7	7	6	6,8
PGA TOUR GOLF III	7	7	7	8	8	8	7,5
RISTAR	9	8	8	9	7	8	8,2
SNATCHER	9	9	8	8	8	8	8,4
SYNDICATE	8	8	8	8	9	9	8,4
THE LION KING (MS)	9	8	9	8	9	8	8,5
THE SMURFS	8	7	6	7	8	8	7,4
THE SMURFS (MS)	8	7	7	7	8	8	7,5
THEME PARK	8	7	8	7	8	7	7,5
VIRTUA FIGHTER (SS)	9	9	8	9	9	9	8,8
WWF RAW	7	8	7	7	7	6	7

MEGALEGENDA

10 - A M-U-S-T! 9 - Awesome 8 - F***ing radical! 7 - Cool! 6 - Usual business...
5 - A total fake... 4 - 2 looosing... 3 - Symply lame 2 - Pure shit! 1 - Gettafuckouttahere!

MEGATR

Incredibile ma vero: Megatrix ha già compiuto un anno di vita! Mi sembra ieri che al sottoscritto è stato dato il compito - poco onorevole e molto oneroso - di curare questa rubrica di trucchi e soluzioni radicali. Eh sì, disgraz... ops, cioè, volevo dire... piaceri come questo rimangono scolpiti nella memoria in maniera indelebile. Fortuna che quest'anno (finalmente!), esce il diciottesimo film di James Bond, altrimenti non so come potrei andare avanti... (sì, capirai, con quella grande attrice di Alba Parietti... - NdR). Ad ogni modo, Megatrix inizia l'anno nuovo alla grande, proponendo quello che probabilmente è il primo autentico cheat mode per Mortal Kombat II di cui si abbia notizia! Speriamo solo che funzioni...
L'indirizzo al quale potete inviare i vostri trucchi, tanto per cambiare, è sempre lo stesso:

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

MORTAL KOMBAT II

MEGADRIVE

Opzioni Segrete!

Proprio quando cominciavamo a credere che non esistesse alcun tipo di menù nascosto per **MK II**, ecco manifestarsene uno; e noi, che siamo lesti come il salumiere della pubblicità del Parmacotto, vi proponiamo prontamente su queste pagine il sistema per trovarlo! Dunque, tanto per cominciare, andate al menù delle opzioni (OPTIONS) e ponete il cursore sulla scritta "DONE!", quindi spostate il joypad nelle seguenti direzioni: SINISTRA, GIU', SINISTRA, DESTRA, GIU', DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA. Fatto? Okay, allora andate sulla scritta "TEST MODE" e da lì scegliete fra una delle fantastiche opzioni che seguono:

NO DAMAGE TO PLAYER ONE (nessuna lesione al primo giocatore)
NO DAMAGE TO PLAYER TWO (nessuna lesione al secondo giocatore)
1 HIT KILLS PLAYER ONE (un colpo uccide il primo giocatore)
1 HIT KILLS PLAYER TWO (un colpo uccide il secondo giocatore)
FREEPLAY (crediti infiniti)
BACKGROUND ADJUST (selezione dei fondali)
BATTLE PLAN ADJUST (selezione dell'avversario)
SOAK TEST (possibilità di osservare i 12 combattenti prendersi a mazzate in un demo con una particolarità. La particolarità è che potete fargli eseguire Fatalities, Babalities o Friendships a vostro piacimento)

Ma non finisce qui. Esiste la possibilità di eseguire una Mossa Mortale assolutamente inedita che risponde al nome di "Fergality". Per vederla, selezionate Rayden come vostro personaggio e nell'ultimo round usate solo i calci. Poi, quando appare la scritta "Finish Him!" (o "Her", se l'avversario appartiene al gentil sesso), premete INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO e PARATA: il perdente si trasformerà in una immagine digitalizzata di Fergus McGovern, il capoccia della Probe!

SPIDERMAN
MEGADRIVE
Codici dei Livelli e Ubicazioni dei Fumetti

Siete per caso rimasti impigliati nelle vostre stesse ragnatele? In caso affermativo, sfruttate i codici e le ubicazioni di ben 21 "comic books" che seguono... First of all, i codici, then le ubicazioni dei fumetti.

Codici dei Livelli:
1) **ELECTRO**
2) **STABLES**
3) **PUBLIC 45**
4) **PENCIL 6**
5) **HALF 2 LIFE**
6) **PERMANENT**
7) **KIDNEY 2**

Ubicazioni di 21 Fumetti:
1) **Starret Leight Building**
2) **Harlem Meer**
3) **West 20th**
4) **Saint Patrick's Cathedral**
5) **Bus Terminal**
6) **Civic Centre**
7) **Clarkson Street**
8) **East Harlem**
9) **Central Park Zoo**
10) **Court Street**
11) **Empire State Building**
12) **West Street**
13) **Bleeker Street**
14) **South of Power Station**
15) **First Avenue**
16) **Houston Street**
17) **Julliard School of Music**
18) **Washington Street**
19) **Central Park North**
20) **Henry Street**
21) **Riverside Drive**

MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Personaggio Segreto

Ecco qualcosa di simile al trucco pubblicato sul numero 6 di **Mega Console**: serve infatti a combattere contro un personaggio inedito che potrebbe essere definito un ibrido fra Sonya e Reptile. Cosa c'è di diverso allora? Beh, semplice: il trucco già pubblicato era rivolto ai possessori del gioco nella versione americana (quella cioé per il Genesis), mentre quello che andiamo a illustrarvi può essere usato da chi possiede la console europea o giapponese. Non per niente le operazioni da effettuare per attivarlo sono differenti in più di un punto...

Dunque, prima di tutto, attivate il cheat conosciuto ai più come DULLARD (nella schermata delle opzioni, fate SU, GIU', SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU') quindi mettete i flag 0, 2 e 3 su "ON", fissate il Plan Base su "ON" e la prima mappa (1st Map) su "THE PIT". Ora cercate di sopravvivere fino al secondo Endurance, sconfiggete gli avversari con una doppia vittoria perfetta (Flawless Victory) e la Fatality. A questo punto dovreste trovarvi faccia a faccia con Reptile: accoglietelo con un colpo e la Sonya segreta dovrebbe entrare in scena. Come già detto, questa Sonya dispone di un assortimento estremamente ampio e interessante di mosse. Badate però: il cheat pare non funzionare se si controllano personaggi quali Sonya o Scorpion.

TOE JAM & EARL: PANIC ON FUNKOTRON
MEGADRIVE USA
Password

Per scorrazzare di livello in livello senza complimenti, inserite i seguenti codici nella schermata delle password:

Livello 3:	**R-F411W9Q986**
Livello 5:	**PJ04EK-5WT82**
Livello 7:	**MWOWEE6JRVF7**
Livello 9:	**VADNEHF9807L**
Livello 11:	**MWAAK!8MDT76**
Livello 13:	**LHWLXH44C00R**
Livello 15:	**F!!NEHNW0Q73**

BEAUTY AND THE BEAST: BELLE'S QUEST
MEGADRIVE
Selezione del Livello

Altro gioco ispirato al pluripremiato film della Disney, ma stesso tipo di trucco. Nella seconda schermata dei titoli, premete B, SU, B, B, A, SU, DESTRA, A, B, A, GIU', SINISTRA, A, GIU' e quindi START: così facendo, anche i possessori di questo titolo potranno scegliere di giocare in qualsiasi livello del gioco.

BEAUTY AND THE BEAST: ROAR OF THE BEAST

MEGADRIVE

Selezione del Livello

In tutta Italia, questo titolo lo avranno comprato in dieci, ma nemmeno a questi dieci, per quanto numericamente inferiori alla maggioranza, potremmo negare un trucco per il loro acquisto quando se ne presenta uno. Giustizia è il secondo nome di **Mega Console**! Nella seconda schermata dei titoli, premete SU, DESTRA, A, B, A, GIU', SINISTRA, A, GIU', B, SU, B, B, A e quindi START: godrete così dei vantaggi che solo un Level Select può dare!

BATMAN RETURNS

GAME GEAR & MASTER SYSTEM

Selezione del Livello

Quando appare la schermata col titolo del gioco, tenete premuti SU e i tasti 1 e 2. Quando detta schermata scompare, mollate tutto e premete SU. Per selezionare il livello di partenza dovrete semplicemente spostare il pad SU o GIU'.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM!

MEGADRIVE USA

Password

Oddio, questo gioco non è poi tanto difficile da meritarsi delle password, ma per dovere di cronaca eccovele comunque...

Round 2	**3MJK 1VZ3**
Round 3	**3MGH 2VVW**
Round 4	**3MQR 2X9M**
Round 5	**3MNP 21?N**
Round 6	**3MST ?161**
Round 7	**3MBC ?208**

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

GAME GEAR & MASTER SYSTEM

Password

Livello 2:	**SELMA**
Livello 3:	**SCRATCHY**
Livello 4:	**SKINNER**
Livello 5:	**GROENING**

Per aprire tutte le porte e avere vite infinite: **TRACY**

SONIC CHAOS

GAME GEAR & MASTER SYSTEM

Invincibilità

Scegliete Sonic e durante la partita, spingete il joypad verso l'alto e premete il tasto di SALTO. Continuate a premere il SALTO e a tenere schiacciato il pad verso l'alto finché il porcospino non comincia a lampeggiare e voilà: Sonic sarà invulnerabile finché non smetterà di correre alla velocità massima.

SHINOBI III
GAME GEAR & MASTER SYSTEM
Codici dei Livelli

Come vedete, questo mese ne abbiamo scritte di tutti i colori!

Rosa	**C0444**
Blu	**50858**
Giallo	**10373**
Verde	**B02F2**
Cristallo Rosa	**FD9D8**
Cristallo Blu	**D4939**
Cristallo Giallo	**F5958**
Cristallo Verde	**BF26A**

ROAD AVENGER
MEGA-CD
Selezione dei Livelli e Demo

Premete il joypad verso l'alto per selezionare OPTIONS e una volta entrati nella schermata relativa, premete il tasto A per sei volte.
Per ottenere il demo fate la stessa cosa, ma invece di premere A per sei volte, premete A cinque volte e B una volta.

BUBBLE BOBBLE
MASTER SYSTEM
Codici Speciali

RLLRUDDR - Una vita
ULDLDUUL - Esposizione di tutti gli oggetti
LULRLLDR - Scarpe
RBUUUBBJ - Scarpe, dolci e piume
JJLBJRJL - Selezione del commento musicale
LLBRDBDL - Scarpe e dolci
DJBRBDBJ - Tre vite
DJLBBDJJLDLDBJBB - Esposizione di ogni cosa in ciascun livello
BLDUBUBU - Scarpe, dolci, piume e tre vite.

PUTT 'N' PUTTER
GAME GEAR
Schermo Segreto delle Opzioni

Basta tenere premuti il tasto A e START durante l'accensione del Game Gear.

WONDERBOY 3: THE DRAGON'S TRAP
MASTER SYSTEM
Password + Soluzione

Umano:	**WEST**	**ONE**	**0000**	**000**
Uomo Lucertola:	**THC3**	**YN4**	**DEAU**	**XU7**
Uomo Topo:	**6CR7**	**N74**	**8Y3A**	**U60**
Uomo Piraña:	**5J**	**WC4**	**DE4U**	**R5H**
Uomo Leone:	**THC3**	**YTT**	**DE4U**	**RVM**
Uomo Falco:	**5JWP**	**WCP**	**9E37**	**XKN**
Armi Leggendarie:	**9JC5**	**YHX**	**XN4U**	**HT2**

Armi + Armature + Pietre: Lasciate liberi gli spazi.

Una precisazione: il primo codice vi fornirà armi infinite. Ed ora la soluzione...

1) Inserite il codice "WEST ONE 0000 000".
2) Dal villaggio, andate tra i due alberi e poi a destra fino a una porta. Entrate, andate al blocco grigio e distruggetelo con la spada.
3) Prendete i punti interrogativi bianchi e apparirà dal nulla una porta segreta.
4) Passate attraverso la porta segreta: arriverete in un punto dove sarete tramutati in una creatura differente. Saltate finché non vi tramuterete in Uomo Leone.
5) Tornate indietro e premete il joypad verso l'alto sul blocco di colore grigio successivo: entrerete in una stanza segreta.
6) Selezionate come arma il Fulmine Magico con il tasto 2.
7) Attraversate la porta per combattere contro il Re dei Draghi. Eliminatelo con i Fulmini, raccogliete la Croce Rossa che lascerà cadere e avrete completato il gioco!

Vincenzo Vario - Marina di Carrara (MS)

REBEL ASSAULT
MEGA-CD
Codici Livello Hard

Nel precedente numero di **Mega Console**, abbiamo pubblicato i codici per i livelli di difficoltà Easy e Normal. Ora, invece, è la volta di quelli per il livello Hard. Usateli pure, ma ricordatevi delle mitiche parole di Yoda: un vero Jedi usa i codici per saggezza e difesa, mai per attaccare... Vabbé, non diceva proprio così, ma voi fate finta di niente, per favore...

Beggars Canyon	BORDOK
Asteroid	SKYHX
Canyon Run	DEFEL
Star Destroyer	JEDGAR
Tatooine Attack	MADINE
Asteroid Field	TARKIN
Imperial Walkers	MOTHMA
Storm Troopers	GLAYYO
Transport	OTTELZA
Yavin Training	RISH#
Death Star	IZRINA
Death Surface	KARRDE
Cannon	VONZELL
Power Rally	OSSUS
Trench Run	?

ECCO 2
MEGADRIVE
Password

Miticooo! Stefano Bruni, altrimenti noto come "FFS", ci regala tutto 'sto popo' di password per il sequel del leggendario Ecco. Ora sapete per chi dovete votare alle prossime elezioni!

Livello Easy:
QUYFEAFB / SPKKLKZA / EATCHBZA / CLYTPQDB / IEEOPIDB / CZTMOJYA / CHYKWDEB / STKUOAXA / OZWTRQDB / SRWZXXA / OTFKNGFB / QGBALDAB / OJSHNBBB / MMVWWDHB / YQCYVRXA / KXSVKUQE / OXVPBRFA / OIBLCYND / MOERLTJE / AOTATUOE / OFCIJROE / YEOVFLNE / AKJYDNME / UOMDMAME / OGUUAGMA / EHQZQGMA / IBOEORMA / KGNNWXMA / WUDCEPSA / GGKUMJPA.

Livello Normal:
GRYKJBFB / SZJOJJZA / GPHQSAZA / IIGYRIDB / YAYKCJDB / GPVQBDZA / AUOULIEB / WDHQVRAB / AAEYLDGB / YAYWKTAB / WVQMUIFB / AYQXNIAB / QGRKHPBB / EEJFFOHB / GFWZPMAB / OZKOXATE / CLYIOUIA / ERZAEVQD / IYKNIVLE / ONSBDNPE / GTJDHOPE / ORELFLKE / GRUGMAJE / KPMXOYJE / UVDYPSAA / GOCNGFBA / ITBBOLBA / KCPYODHA / AHHDTPAA.

Livello Hard:
IONXEPHB / UMFCBRAB / STOGUATE / UYPCIJGA / IJETWMOD / OZSMUDJE / AEQPBQOE / ACDFEROE / OHTGKDLE / GHNGGXJE / WRSDNRJE / KQUVUCHA / OWQAQTDA / UNHXRBEA / KYIKKHEA / WPHSAAFB / UYVCIKZA / MGCSLVYA / MMFZMQDB / YEKFSKDB / MSMUDPYA / ODLQEPYA / GZERHAEB/ SDGFWZWA / MEJIMMDB / GHBPBRXA / CHOBXHAB / KLOZNHFB / QEMGAJAB / ORWMZNBB / GQHHRBKA.
Secret Password: SMMTWFDA

MEGA-LO-MANIA
MEGADRIVE
Codici delle Epoche e Altro

Un gioco il cui titolo richiama, seppur solo parzialmente, quello della nostra rivista, merita di apparire su queste pagine anche se per esso non c'è alcun codice. Tuttavia, per vostra fortuna, questo mese abbiamo proprio quelli...

Epoca	Codice
2	**SZADBYFIWMY**
3	**RXYCPUCXCBC**
4	**UXFDUYCXHTS**
5	**ORNDHTXKQTE**
6	**HJOBHBNYRHO**
7	**XANBRUAFLII**
8	**BTBAHOSHLIL**
9	**BLOAZFBGHBI**

E se poi volete farvi anche una partitina a SINISTAR, inserite JOOLS.

STREETS OF RAGE 3
MEGADRIVE
Un Consiglio dalla Regia

Allora, ci riuscite a salire sulle moto o no? Qualunque sia la risposta, lasciate perdere e leggete quanto segue, che potrebbe forse esservi più utile. Esistono due uscite segrete dalla prima stanza del livello 5. Sconfiggete tutti i tarpani e quindi, invece di spaccare la porta, sferrate un pugno alla parete diroccata che sta accanto alla porta per ottenere punti e una vita, oppure state sotto il terzo pannello in cima allo schermo e premete A per salire nella soffitta. Qui troverete molti altri manigoldi da menare, montagne di punti e una vita.

SIDE POCKET
MEGADRIVE
Come Realizzare i Tiri Truccati

Un lettore milanese che risponde al nome di Piero ci propone qualcosa di utile per spuntarla in questo bel biliardo videoludico. Dopo aver passato il 2° stage, per poter accedere al 3° occorre realizzare il primo Trick Shot (dove le sei palle devono finire nelle sei buche). Per effettuare efficacemente questo tiro si deve spostare il mirino 14 volte in giù rispetto alla posizione iniziale e poi colpire con la massima velocità. Per passare al 4° stage, nel 2° tiro truccato (la palla gialla deve entrare nella buca centrale alta e quella blu nella buca d'angolo in basso a destra) si deve spostare il mirino 12 volte in giu' e dare l'effetto di 1 "Follow" e 1 "Left" con quasi la massima velocità. Per accedere al 5° stage, nel terzo tiro truccato (le due palle devono entrare nella buca d'angolo in basso a sinistra) bisogna spostare il mirino 5 volte in su e dare l'effetto di "Masse 1" a sinistra con la massima velocità. Infine, per terminare il gioco, l'ultimo Trick Shot si esegue in questo modo: mirino 7 volte verso l'alto con l'effetto 3 "Draw" e massima velocità.

ROBOCOP VS TERMINATOR
MEGADRIVE
Invincibilità

All'inizio del primo livello bisogna mettere subito in pausa e digitare il codice per aumentare la velocità di Robocop (vedi **Mega Console #9**). Tolta la pausa, basta puntare il joypad verso l'alto e saltare (tasto C). Mentre Robocop è in volo premete nuovamente C: Robocop verrà a trovarsi in uno schermo raffigurante il gruppo dei programmatori del gioco. Basta quindi muoversi un po' in avanti e l'invincibilità è garantita. Attenzione, però: l'invulnerabilità non può nulla contro le pozze d'acido reperibili dal quarto livello in avanti; finendo in esse, Robocop perderà una vita (l'invulnerabilità però rimane).

Marco e Luca Bosoni - Milano

SONIC SPINBALL
MEGADRIVE
Miliardi di Punti!

Un trucco semplice semplice (quasi ci vergogniamo per quanto è semplice). Dopo aver sconfitto un boss, tenete premuti A, B e C e vedrete il vostro punteggio salire alle stelle!

FIFA SOCCER CD
MEGA-CD
Filmato Nascosto

Durante la partita, inserite la pausa per andare al menù dell'allenatore. Evidenziate le scritte "Formation", "Coverage" o "Strategy" e premete il tasto A per vedere un frammento inedito del filmato relativo a quella particolare opzione. Buona visione!

FIFA SOCCER
MEGADRIVE
Password

La lettura di queste righe è consigliata solo ai masochisti: con la password che segue, potrete infatti giocare nella finale di coppa al comando della squadra del Qatar, che è la peggiore di tutte!
Y3*XF7P3

JAMES POND 3: OPERATION STARFI5H
MEGADRIVE
Trucchi Vari

Andate alla schermata delle password e inserite questa sequenza: formaggio rosso, topo giallo, gatto verde e cane azzurro. Poi, cliccate sull'icona della porta: dovreste udire un suono particolare. Se sì, evidenziate la scritta OPTIONS e tenete schiacciati SINISTRA e B in simultanea con la pressione dello START. Otterrete così la possibilità di selezionare il livello che vi pare più altre simpatiche opzioni segrete.
Volete dell'altro? Allora andate alla schermata delle password e inserite la stessa combinazione di prima, ma aggiungete una o più delle seguenti icone alla fine per ottenere altre facilitazioni...
Libro Rosso = Mappa intera a disposizione
Cuore Rosso = 9 vite
Pesce Rosso = Invincibilità
Stella Rossa = 5 unità di energia
Coppa Rossa = Tutte le miniere di formaggio e tutte le macchine Stiltonium distrutte
Cane Rosso = Occhiali a raggi-X per vedere tutti i blocchi nascosti
Teschio Rosso = Gioco più difficile

DYNAMITE HEADDY

Chi trova Dynamite Headdy, trova un tesoro. O meglio, un Treasure. Così si chiama infatti il team di programmatori che ha realizzato questo mitico platform, come molti di voi già ben sapranno. Tuttavia, chi gioca a Dynamite Headdy trova anche molti grattacapi da sistemare. Nell'eventualità che la cosa riesca difficile a molti dei nostri lettori, ecco una guida ai boss e i bonus del gioco...

La sigla "SB" sta per ognuno dei Bonus Segreti compresi nel gioco. Siamo riusciti a localizzarli quasi tutti, ma confessiamo che un paio di essi non siamo ancora riusciti a scoprirli.

MAD DOG AND HEADY

Difendersi dal primo attacco di Trouble Bruin è facile:

1) Chinatevi nell'angolo sinistro dello schermo mentre il tarpano raccoglie la propria energia.

2) Aspettate che salti quattro volte, quindi balzate alla destra dello schermo.

3) Tornate al lato sinistro mentre torna a transitare verso destra sparando globi di energia.

4) Scavalcate con un salto il globo che saltella lentamente e prendete il boss a capocciate mentre vacilla.

Distruggete il robot-sequestratore nel presunto "siparietto" con capocciate a ripetizione. Il metodo migliore consiste nello stare direttamente sotto di esso e sparare verso l'alto.

TOYZ IN THE HOOD

Questa è una sezione che anche Stevie Wonder potrebbe superare senza problemi. Soltanto un somaro potrebbe mancare le due stanze segrete: la prima è situata dietro il primo muro da scalare a destra. Dopo aver salito il muro tirate la leva per far fuori le orde incombenti di nemici, quindi raccogliete il Testone Trasparente (Invisi-Head) per superare i piedazzi puzzolenti. Il semi-boss robotico non fa altro che saltellare a destra e a sinistra per poi attivare un congegno di attrazione, quindi state lontani dai margini dello schermo. La seconda stanza segreta si trova a sinistra, in cima al condotto successivo. Rifugiatevi nelle grosse "buche" sotto il boss-serpente per evitare le sue bordate.

Il boss Mad Dog è un animale stupido. E' pericoloso solo quando atterra e dovrete tenere d'occhio solo il suo capoccione. Quando la sua testa punta verso destra, qualcosa di letale cadrà dalla sua bocca (1° - una bomba; 2° - un bruco; 3° - una palla piena di cani (!!!); 4° - un pallone da basket). La testa migliore da usare in questa situazione è quella da simil-maialino oppure quella con le Alette Verdi, che vi dà la gittata ideale per colpire la coda oscillante del boss.

L'area di allenamento non deve essere necessariamente frequentata, ma completare i sottogiochi serve a ottenere tre preziosi punti bonus, quasi metà della quota del livello.

Tirate giù la guardia dalla torre mentre indossate il Testone a Martello e poi frantumatela con la palla.

I due strani animali che saltano fuori dalla gabbia dopo la morte del robot valgono ciascuno un punto bonus.

Non lasciatevi tentare dall'idea di esplorare il percorso effettuabile dalla versione microscopica di Headdy. Usate il Testone ad Aculei per raggiungere il semi-boss a foggia di serpente: la sua morte vi frutterà un punto bonus.

L'ultimo punto è il più complicato. Di quando in quando il boss a foggia di Cane Rabbioso scenderà sullo schermo con Beau nelle sue fauci.

DOWN UNDER-BATTLE SHOW

Questa è la parte più noiosa del gioco. La superficie inclinata di 'Down Under' è facile da affrontare, così come gli attacchi degli elicotteri, se usate le ombre per stabilire la profondità dello schermo e gli sparate in diagonale. La sezione seguente ('Backstage Battle') è complicata ma raramente fatale. Occhio alle frecce che indicano un colpo violento della coda e seguite la loro direzione per compensare. Bruin è vulnerabile soltanto al suo centro: il modo più facile per colpirlo è saltando orizzontalmente.

Per il 'Battle Show', state sui lati e sparate colpi in diagonale contro la parte superiore. Quando la sezione inferiore scorrazza furiosamente nelle vostre vicinanze, superatela con un salto e continuate dall'altra parte. Quando i suoi arti inferiori emergono, occhio al suo attacco col bastone. Scomparsa la parte superiore, quella inferiore inizierà un nuovo attacco con quattro globi. Chinatevi per evitare quello più in alto, saltate al di là di quello più in basso e sparate una raffica di colpi.
Il boss Clothes Encounter è invulnerabile finché tutto il suo costume (stratificato in tre parti) non viene rimosso. Beau indica l'ordine corretto da seguire.
1° Costume: State accovacciati sotto il fuoco e attaccatelo alle spalle. Dovete chinarvi e fare fuoco per centrare i piedi a tenaglia.
2° Costume: Questo dà qualche problema. Colpire la sezione centrale è molto più facile con l'aiuto del Testone con le Alette Verdi (Speed Head). Saltate oltre la gonna rotante e fate molta attenzione alla vecchia testa.
3° Costume: Le tenaglie sono i punti più pericolosi per la vostra salute.

Occhio al dannato Bonus Segreto di 'Down Under': noi sappiamo che si trova lì, ma non riusciamo a capire come ottenerlo.
Otterrete il Backstage battle point prendendo a capocciate il pupazzo-robot che Trouble Bruin lancia ogni tanto.

Vi beccherete un SB distruggendo prima la sezione superiore del Guest Puppet (farlo fuori in altri modi è molto più facile).

E per concludere in bellezza, il bonus finale, che arriva con la terza incarnazione del boss Clothes Encounters. A cosa serva però non si sa...

TERMINATE HER TOO

C'è un sistema per premere i primi pulsanti con la scritta 'Hit Me' senza essere colpiti dalle ruote. Saltando all'indietro oltre la seconda eviterete di venire travolti. Lo scontro successivo è con il King Boss. Il suo punto debole è la bocca, che funge anche da arma. Saltate in continuazione per evitare il mirino mobile, ma mantenetevi alla sua destra per evitarne il pugno. Durante la discesa, prendete a craniate i contenitori di teste sopra gli spuntoni e salite sopra la seconda fila per raggiungere la vita extra. Il semi-boss a forma di cingolato richiede che diate una capocciata in diagonale alla bomba così che arrivi dritta dritta in testa al pilota del mezzo. La cosa richiede un po' di

pazienza. Nella seconda sezione del livello, usate il Testone a Martello (Auction Head) per accalappiare gli altrimenti-difficilmente-raggiungibili punti e frutti-bonus.
Iniziate la traversata del livello 'Mad Mechs' con una camminata verso destra nei panni di Mini-Headdy, così da poter incamerare la vita extra semi-reclusa. Distruggete tutte le porte e usate le ruote dentate per andare a destra. In 'Mad Mechs 2', per ruotare le braccia verticalmente, saltate e sparate verso l'alto. Ci sono alcuni punti bonus nell'angolo inferiore destro.

Sganciate una bomba sulla leva rossa nella parte anteriore del carro. Dopo aver colpito l'idrante principale sul lato, state sulla cima e sparate di sotto. L'ordigno si disintegrerà, depositando dei punti bonus.

Proseguendo, colpite il secondo bottone con la scritta 'Hit Me' due volte di fila per invertire la marcia dei nastri trasportatori e ottenere un bonus segreto.

In 'Mad Mechs', togliete sistematicamente di mezzo tutte le porte segnate col martello per ottenere un bonus speciale.

Una volta usciti da Mad Mechs 2, ciondolate in attesa che Beau appaia sul suo trabiccolo. Dando capocciate a mille potrete ottenere un altro bonus.

Un punto può essere guadagnato fracassando ognuna delle ventole. Per riuscire in questa impresa dovete dare la capocciate, quindi aspettare che la ventola riprenda a funzionare prima di ripetere l'operazione.

PUPPET TOWER

La sezione Stair Wars sembra più complicata di quello che è in realtà. L'ordigno di Trouble Brain è diviso in due parti. Quando si libra sulla destra, state su una piattaforma appena sotto il suo piano orizzontale. Se la sua testa inizia a muoversi, salite un paio di piattaforme più in alto - lancerà una lama che affetterà tutte le piattaforme fino a una certa altezza. Se i suoi occhi si chiudono, significa che sta per catapultarsi verso il centro della torre. Headdy sarà al sicuro sotto l'altezza della sua testa. Dentro la torre, sfuggite agli uomini di neve sgonfianti. Poi, nello stage con i due bracci rotanti, pigliate un po' di vantaggio saltando sul livello più sotto e sparate in diagonale verso il basso. Saltate oltre i mortai sulla parete per fronteggiare la coccinella. La tattica migliore da usare consiste nel saltare oltre la palla rotolante (compie due giri, si ferma e quindi ne fa altri due prima di aprirsi), quindi afferrare il Testone Ferma-Tempo mentre salta, poiché solo il basso ventre è vulnerabile.
Sul soffitto, occhio a Spinderella. Continuate a correre verso destra, fermandovi soltanto per evitare i suoi pugni. I primi due non dovrebbero colpire il soffitto, a differenza dei successivi tre. Quando completate il mezzo giro, attaccate il cilindro-bersaglio. Cercate di evitare l'attacco dei pugni quando vi trovate nei pressi degli 'spike points'. Quando Spinderella rovescia l'area di gioco, la tecnica è ribaltata, anche se il suo secondo pugno colpirà il terreno.

Se il fondale della torre effettua una rotazione completa durante 'Stair Wars', vi verrà dato un punto bonus.
Il secondo punto va conquistato nella torre, ma è uno dei pochi misteri rimasti insoluti...

Durante lo scontro con Spinderella, Beau vi passerà accanto: dategli rapidamente una capocciata per arraffare il punto finale di questo stage.

UN GIOCO PALLOSO

Eccovi una tecnica facile per vincere il sottogioco. Non dovete fare altro che posizionarvi sotto il cannone di sinistra e sparare sempre verticalmente. Il canestro con il 'malus' viene dopo ogni canestro con quattro stelle. Avendo pazienza, non dovreste

mai correre il pericolo di fare cilecca. Mirate ai cesti più alti, sparando la capoccia al punto più alto di elevazione.

Basta, non vi tedierò ulteriormente con questo gioco psichedelico. Questo speciale mi ha fatto venire mal di testa, per cui me ne vado a letto. Buonanotte. Ci vediamo il prossimo mese con la seconda parte...